

TRYBUNA

Indeks Gier - SGK 1994	70
Listy	2
Miedzy nami, graczami...	56
Nagrody SGK	58
Na każdą kieszeń	64
Na komputerowym boisku	60
Plotki, ploteczki	4
Polemika	3
SOS	62

NOWOŚCI

Descent	6
Quarantine	6
Prima Rage	7
Retribution	6
Skitching	7
Spherical Worlds	7
Wake of the Ravager	6
Voyages of Discovery	7

TRIKI

Triki na Amigę i IBM PC	66
-------------------------	----

HITY

Najlepsze z najlepszych	59
-------------------------	----

OPISY

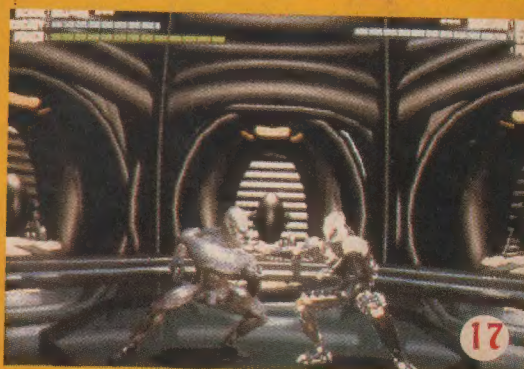
Aladdin	16
Armoured Fist	31
Battle Bugs	10
C-64	57
Cannon Fodder 2	21
Energise	18
Evasive Action	26
Frontier (suplement)	54
Hyperspeed	24
Iron Helix	20
Megarace	14
Mentor	8
Mortal Kombat 2	32
Nomad	34
Power Drive	22
Rise of the Robots	17
Robinson's Requiem (rozw.)	50
Sensible World of Soccer	28
Super Stardust	9
The Hidden Below	23
UFO - Enemy Unknown	42
Univers (rozwiązanie)	46
Uridium 2	11
Zeewolf	30

DODATKI

MARKET	72
KALENDARZ	38
SKLEP SGK	37

CANNON FODDER 2

Małe ludziki strzelające do innych małych ludzików znasz już z pierwszej części tej gry. Wtedy zabawa ta cieszyła się ogromną popularnością. Wszystko wskazuje na to, że sława się powtórzy.



RISE of the ROBOTS

O tej bijatyce już od dawna krążyły legendy. Powiadano, że będzie ona zmianą jakościową wszelkich tego typu gier. Czy były to tylko puste obietnice autorów programu? Sprawdź sam.

SENSIBLE WORLD of SOCCER

Mistrzostwa świata w piłce nożnej dawno już minęły, ale na rynku software'owym w tym temacie wciąż trwa rywalizacja. Ta gra jest tego najlepszym przykładem.



FRIENDLY

GKS KATOWICE	V	LEGIA WARSAWA
JANUSZ JOJIC		ZBIGNIEW ROZANEK
ADAM LEJON		MIKOLAJ KOZLOWSKI
HANKEŁ EMERUSZEWSKI		JULIUSZ KRUSZALSKI
MARCEJ HEGRZYŃ		KRZYSZTOF RATAJCZYK
DARIUSZ GONCZAK		MARCEJ JALOWSKI
MIKOLAJ HEDUCH		LESZEK HIEZ
KRZYSZTOF DROBIEJEWSKI		KAROLINA KIKULSKI
GRZEGORZ KORABEŃSKI		ZBIGNIEW HODOLSKI
ADAM KACZ		ADAM FODORUS
DARIUSZ POLITY		BERKUT FODORUS
HANKEŁ JELONSKI		HANKEŁ FODORUS
HANKEŁ BARAN		HANKEŁ FODORUS
KRZYSZTOF KOWALSKI		JACKEŁ ZELIŃSKI
DARIUSZ KRZYSZTOF		GRZEGORZ HODOLSKI
DARIUSZ SZCZEPAN		KAROLINA SZCZEPAN
ZBIGNIEW STROJAN		ZBIGNIEW KRZYSZTOF

ZEEWOLF

To było tak: ludzie z pewnego pisma komputerowego, znudzeni nieustannym składaniem i wydawaniem, postanowili zrobić coś więcej - tj. własną grę komputerową. I co? I nic. Właśnie ją zrobili!

MORTAL KOMBAT 2

To chyba jakaś inwazja sequeli. Oto znów na rynek wchodzi "powtórka z rozrywki" w postaci Mortal Kombat 2. Gra, choć to niewiarygodne, jest jeszcze lepsza od poprzedniej. I trudniejsza.





* listy * listy * listy * LISTY *

Oto kolejna porcja Waszych listów. Uwaga, zaczynamy!

Jestem zainteresowany kupnem gry pt. "Rise of the Robots" w wersji AGA. W związku z tym mam pewne pytania dotyczące tej gry:

- Jaka jest cena?
- Czy jest możliwość instalacji na twardy dysk?
- Czy do uruchomienia programu jest niezbędna pamięć FAST, której nie posiadam?
- Czy gra "ruszy" na podstawowej konfiguracji (bez pamięci FAST i bez twardego dysku)?

- Czy to prawda, że gra zajmuje 13 lub 14 dyskietek?
- Czy wersja AGA nie odbiega jakością od wersji na PC?

Daniel Radziejewski
Leszno

Drogi Danielu, oto odpowiedź. Cena "Rise of the Robots" wynosi 99 marek (nie słyszałem by ktoś sprowadził tę grę do Polski, więc podaję Ci cenę niemiecką). Mieści się ona na 13 dyskietkach, z czego siedem pierwszych to gra właściwa, pięć następnych to introdukcja, zaś ostatnia to dyskietka instalująca program na HD. Gra może "chodzić" na podstawowej konfiguracji Twojej A1200, tj. bez HD i z 2 MB RAM (bez dodatkowej pamięci FAST). Z tego co wiem, wersje na Amigę z kośćmi AGA i na PC niczym się nie różnią. To chyba wszystko.

W numerze 10/94 ŚGK w artykule pt. "Im więcej, tym lepiej" przeczytałem o możliwości podłączenia do Amigi czterech joysticków. Ów "kabel" nosi nazwę four players adaptor. Chciałbym, abyście na łamach ŚGK przedstawili schemat takiego kabla.

Grzegorz Lis
Lublin

Grzegorzu, chwilowo nie jestem w stanie spełnić Twojej prośby. Mogę natomiast podać Ci źródło, w którym powinienś szukać takiego schematu: są nim stare numery niemieckich wersji "Amiga Magazin". Poza tym możesz kupić wspomniany four players adaptor w firmie ATARES, ul. Truchana 35, 41-500 Chorzów.

Mamy uwagę dotyczącą tabelki z wymaganiami sprzęto-

wymi. Otóż brakuje w niej jakiegokolwiek wiadomości na temat ilości zajmowanych przez program dyskietek (czasami podajecie pojemność programu w tekście). Uważamy, że nie sprawi Wam problemów dopisanie pod każdym znakiem komputera np. 5d lub CD czy HDD wymagany.

Marek Ciechanowski
Dawid Żugaj
Gdańsk

My też uważamy, że nie sprawiłoby nam to kłopotu, ale nie w tym rzecz. Problem polega na tym, że po prostu nie chcemy. Dlaczego? Nie okłamujemy się, znajomość ilości dyskietek, na których gra została zamieszczona, potrzebna jest tylko przy zakupie wersji pirackiej (żeby handlarz nie oszukał klienta i nie wcisnął mu kitu), a my nie popieramy i nie będziemy popierać piractwa! Poza tym istnieje też przyczyna natury technicznej - czasem pirat obcina intro, czasem wstawki animacyjne, a czasem po prostu pakuje grę. Jak mielibyśmy wszystko to ogarnąć i opisać - i czy ŚGK nie stałby się wówczas folderem giełdy pirackiej?! I proszę mi nie mówić, że ilość dyskietek ważna jest także w przypadku wersji oryginalnej. Jeśli cena w sklepie jest ustalona, to jakie ma znaczenie, czy w pudełku znajdują się jedna czy trzy dyskietki. Oczywiście, w sytuacjach wyjątkowych warto zwrócić uwagę, że gra o nieprawdopodobnej objętości zajmuje ledwie jedną dyskietkę (np. "Frontier"), ale tylko w takich chwilach podanie ilości dyskietek jest usprawiedliwione - i wówczas to czynimy. Natomiast inne dane, jak możliwość instalacji na HD lub fakt, że gra istnieje w wersji na CD ROM staramy się zawsze podawać. To wszystko w tej sprawie.

Jestem szczęśliwym posiadaczem Atari 1040 STE z 2 MB RAM. Gdy dostałem w swoje ręce 12 numer ŚGK, zainteresował mnie artykuł "Klub Atari". Czytając go, zobaczyłem tam wiele ciekawych tytułów, więc proszę Was, abyście wysłali mi adresy Krzysztofa Kwiatkowskiego i Patryka Walczyka.

Jacek Barcikowski
Olsztyn

Niestety, nie mogę podać Ci tych adresów, Jacku, ponieważ nie wiem, czy obaj Czytelnicy

życzą sobie tego. W końcu apelowali w pewnej sprawie, a nie ogłaszali się jako hurtownicy (bo o to Ci zapewne chodzi). Jedynym wyjściem jest chyba tylko zgłoszenie się z propozycją nawiązania takiego kontaktów (także z innymi atarowcami) w dziale "Market", do czego Cię gorąco zachęcam.

W numerze 9/94 w rubryce "Listy" pewien gość pytał się Was o opis gry "Elvira II". Odesłaliśmy go do numeru 1/93 pisząc, że tam właśnie się ten opis znajduje, co jest nieprawdą. Owszem, znajduje się opis do gry "Elvira", ale jedynki.

Łukasz "Airwolf" Borowicz
Nowy Targ

Zaraz, zaraz, Powietrzny Wilku. Wcale się nie pomyliliśmy. Prawidłowo odesłaliśmy Czytelnika do numeru 1/93. Jeśli nie wierzysz, sprawdź to jeszcze raz: solucja autorstwa Tomasza Flanca znajduje się na stronach 23-25. Niemniej dziękujemy za troskliwość w sprawach merytorycznych (bez ironii).

Zainspirowany Waszym opisem gry "Warlords II" (tym z numeru 11-12/93) i tym, że można go uruchomić na komputerze z mikroprocesorem 286 i 2 MB RAM (konfiguracja podobna do mojej, jak dwie krople wody) kupiłem legalną wersję wyżej wymienionej gry. Czekala mnie jednak niemiła niespodzianka. Gdy próbowałem ją uruchamiać, po kilku minutach daremnego czekania przed zawieszonym komputerem mój palec wędrował do przycisku oznaczonego jako RESET. Gdy poszedłem do kolegi, który ma czterysatkę, widziałem ładny ekran tytułowy i pięknie dopracowaną grafikę w czasie gry.

Mirosław Ryba
Dąbrowa Tarnowska

Oj, Mirosławie, trochę się porobiło. Faktycznie w nrze 11-12/93 zamieściliśmy w metce podane przez Ciebie wymagania. Mieliśmy wówczas takie dane, a było to jeszcze przed ukazaniem się gry na rynku. Jak się wkrótce okazało, zostaliśmy wprowadzeni w błąd, bo "Warlords II" na wspomnianej konfiguracji po prostu nie "chodził". Poprawne dane (wymagany komputer 386) zamieściliśmy w nrze 10/94 przy opisie "Warlords II" - nowe scenari-

usze", licząc na to, że Czytelnicy domyślą się, iż dotyczą one także poprzednika. Niestety, w Twoim przypadku okazało się, że za późno. Cóż, nie pozostaje nam nic innego, jak przeprosić Cię za tę pomyłkę. Proszę, skontaktuj się z nami telefonicznie - spróbujemy Ci to jakoś zrekomensować.

1. Czy to prawda, że na A1200 wchodzi jedna trzecia gier z A500?

2. Czy na A1200 można programować gry takiej klasy, jak "Body Blows"?

3. Czy istnieje gra "Doom 2" na A1200, a jeśli tak, to czy jest gorsza od wersji pecetowskiej?

4. Czy istnieją na A1200 dobre symulacje samochodowe?

5. Czy gry "Body Blows", "Gods", "Heimdall 2", "Lotus 3", "Jaguar" będą się wgrywać na A1200.

Darek Sabala
Warszawa

ODP.1. Nie, nieprawda. Na A1200 chodzą prawie wszystkie gry z A500, choć przy niektórych, zwłaszcza tych najstarszych, trzeba wyłączyć pamięć notatnikową i kości AGA (pisałem o tym w nrze 1/94 ŚGK) lub też użyć emulatora Kickstartu 1.3 na A1200.

ODP.2. Oczywiście, że można. Inna sprawa, że przy standardowym wyposażeniu kompilacja przebiega znacznie wolniej. Ale dla chcącego, nic trudnego. Znam nawet przypadek, kiedy pewna gra powstawała na zwykłej A500.

ODP.3. Niestety, nie. Z naszych informacji wynika zresztą, że ani "Doom", ani tym bardziej "Doom 2" NIGDY nie powstaną na Amigę (nigdy nie mów nigdy). Będą natomiast, i to już całkiem szybko, inne tego typu gry, wcale nie odbiegające jakością od Hitu '94. Zajrzyj zresztą na stronę "Plotki, ploteczki".

ODP.4. Oczywiście! Są nimi: "Lotus 1-3", "Top Gear 2", "Lamborghini", "Crazy Cars", "Formule One Grand Prix", "Jaguar".

ODP.5. Wszystkie podane gry będą "chodzić" na A1200. W razie kłopotów - patrz odp. 1.

1. Niedawno kupiłem Amigę 500 (19.11.94 - używana). Moja radość nie trwała długo, gdyż po sprawdzeniu w X-Copy stwierdziłem, iż A500 ma ok. 235 kB



* listy * listy * listy * LISTY *

pamięci bez rozszerzenia i ok. 735 kB z rozszerzeniem 0.5 MB. Ile powinna mieć moja Amiga pamięci bez rozszerzenia i czy jest możliwość, aby była zepsuta?

2. Czy "Ishar III" uruchamia się na Amidze 500 już przy 1 MB, czy też pamięci musi być więcej?

Paweł Kujarski
Inowrocław

Spokojnie, Pawle, tylko bez paniki. To, że w X-Copy odkryłeś, iż masz ok. 235 kB pamięci, nie znaczy jeszcze, że tyle jej jest w ogóle. Zapomniałeś, że część pamięci zajmuje właśnie X-Copy, nie mówiąc o bibliotekach systemowych koniecznych do odpalenia tego programu (były pewnie na dyskiecie razem z X-Copy). Prawidłowo Amiga 500 powinna mieć 512 kB pamięci i z moich wyliczeń wynika, że tyle właśnie ma. A tak przy okazji, jeśli masz możliwość, dokup koniecznie roz-

szerzenie (dodatkowe 512 kB), ponieważ większość gier, zwłaszcza tych nowszych, potrzebuje już 1 MB (a tyle w sumie będziesz wtedy miał). Dokładnie tak sprawa wygląda z "Isharem III", o który pytasz - "chodzi" właśnie z jednym mega.

(...) czy moglibyście podać listę gier RPG dostępnych na ten komputer (Amiga 600, przyp. red.) wydanych przez firmę SSI. Ja aktualnie posiadam: "Pool of Radiance", "Curse of the Azure Bonds", "Secret of the Silver Blades", "Pool of Darkness", "Gateway of the Savage Frontiers", "Treasure of the Savage Frontiers", "Champion of Krynn", "Death Knights of Krynn", "Dark Queen of Krynn", "Back Rogers". Chodzi mi o to, abyście ewentualnie uzupełnili tę listę.

Mam jeszcze jedno pytanie. Gra "Death Knights of

Krynn" oraz "Dark Queen of Krynn" są źle złamane (SKIDROW) i przez to nie chodzą u mnie (a wiem, że chodzą na A500). Czy jest jakiś sposób, by je uruchomić? Jeśli nie, to może istnieje możliwość kupna oryginału?

Słyszałem jeszcze o programie "Unlimited Adventures" wydanym przez SSI w 1993 roku. Czy jest on dostępny na Amigę?

Piotr Ziętek

Twoja lista jest, Piotrze, praktycznie kompletna. W tytułach na Amigę brakuje jeszcze gier: "Dungeon Master", "Chaos Strike Back" oraz "Eye of the Beholder" 1 i 2. Oczywiście nie są gry tej miary, co wspomniane przez Ciebie (bardziej są to labiryntówki, niż RPG), ale napewno warto je poznać. Inne gry firma SSI napisała już tylko na PC (np. "Dark Sun"). Tak samo jest z "Unlimited Adventures".

Wyjątkowo odpowiem Ci na pytania dotyczące gry "Curse of the Azure Bonds" (YA będzie wściekły, że zabieram mu chleb, ale co tam). Aby dostać się do miasta Myth Drannor, musisz zdobyć trzy magiczne przedmioty: Helm of Dragon (w Hap), Gauntlet of Moandar (w Yulash) i Amulet of Lathander (w Zhen-til Keep). Uwaga, kiedy zbierzesz te przedmioty, nie będziesz ich widział w swoim wyposażeniu (taka magia), ale droga do Myth Drannor stanie otworem. Prócz tego nie musisz walczyć w wieży Oxam, a wspomniany przez Ciebie skarb nie jest wart zachodu.

To wszystko na dzisiaj. Dziękuję w imieniu redakcji za wszystkie życzenia świąteczne i noworoczne. My Was też kochamy. Cześć.

P.P.

POLEMIKA

Coraz częściej piszecie do nas listy polemiczne i jak tak dalej pójdzie, będziemy musieli otworzyć nowy dział. Ale to dobrze, przynajmniej zakres naszych kontaktów się poszerzy. W bieżącym numerze publikujemy niezwykle ciekawy i ważny list Jacka Kijewskiego. Oto on:

Szanowna Redakcjo!

Swego czasu poświęcałem masę czasu na gry. Teraz trochę wypadłem z obiegu - brak czasu (szkółka, praca, dzieci jeszcze nie), sprzętu (386 DX) i pieniędzy - gdyż mając zamiar być normalnym informatykiem, staram się nie używać więcej kradzionych programów, niż jest to konieczne - a na Politechnice niestety bez niektórych się nie pojeździ (ktoś mówił, że studia są darmowe). Gram więc głównie w Doom'a i gry sharewarowe, rzadko wracam jakąś nowość na dysk.

Piszę do Was z dwóch przyczyn:

1. W numerze 11, na stronie drugiej w rozważaniach na temat kompaktów popełniłście pewne zasadnicze błędy. Odpowiedzieliście Czytelnikom, że kompaktów nagrywać się nie da. A jest to nieprawda! Wie to każdy, kto choć raz się tym próbował zainteresować. Bierzę katalog OPTIMUSA do ręki i widzę: MAXTOR T3-1300 1,3 GB MULTIF.DRIVE 4 MB cache - 3.060 USD + VAT, i płytki do tego cuda 1,3 GB - 218 USD + VAT.

Zgadza się, są to WORMy, i do tego drogie, a więc dla gracza mało przydatne. Ale jest możliwość nagrania danych na kompakt (WORM też kompakt). Ma to jeszcze inne

wady - WORMa da się odczytać tylko na WORMie i to analogicznie.

Zostawmy więc temat WORMów. Klasykne kompaktki też się da nagrywać! Podaję za "PC Kurierem" 23/94: cena maszynek ok. 6.000 USD, da się na to nagrywać pliki bądź inne dane w zależności od oprogramowania. Można więc nagrać dowolny film w formacie np. MPEG oraz dźwięk w formacie WAV i mamy teledysk. Można też zapisać dźwięk jak w kompaktach audio, nagrać zdjęcia w Kodak PhotoCD, używać standardów CD-A, CD-ROM/XA, ISO 9660 i w zasadzie każdym, na jaki tylko znajdziesz program.

Tak, 6.000 \$ to dużo. Można jednak skorzystać z wyspecjalizowanych firm, które za ok. 1-2 mln zł nagrywają na dysk to, co chcemy. Czy dwa miliony to dużo? A ile to (630MB : 1.44MB) x 38 tys. zł? Nie da się tylko w ten sposób zgrać archiwum pirackich gier, ale np. własny program multimedialny czy multimedialną bazę danych - czemu nie? Skaner i Gravis - i do roboty.

2. Buszuję trochę po Internecie. Nie wiem, czy zajmujecie się tym, ale temat ten zasługuje na opisanie nawet przez pismo z gram. Pomijając całą zawodową stronę sieci, ma ona też odpowiednie propozycje dla miłośników ogólnowiatowych dyskusji (grupy dyskusyjne) o piwie, anarchii, muzyce i o wszystkim innym też, z gram na czele, dla samych graczy, którzy nie chcą dyskutować, tylko grać i dla innych. Sieć to najprostszy sposób na zdobycie najnowszej wersji Doom'a, listy sztuczek i podpowiedzi, wielu gier sharewarowych - a niektóre naprawdę rzucają na kolana (co ja zresztą tłumaczę, przecież Apogee mówi sam za siebie). Można znaleźć dodatko-

we scenariusze, generatory scenariuszy, wersję Doom'a z gołymi panienkami na ścianach czy postaciami z Mortal Kombat. Są to w dodatku rzeczy legalne! A jak ktoś lubi ryzyko, to można trafić też (po dłuższym szukaniu) na pirackie ftp-serwery, gdzie leżą rzeczy zabronione - beta-wersje jeszcze nie wypuszczonych gier, komercyjne programy itd. Co już mniej dziwnego, serwery te znajdują się najczęściej tuż za granicą (wschodnią).

Wracając do rzeczy legalnych. Żeby nie teoretyzować - w serwerze garbo.uwasa.fi znalazłem: upgrade do Civilization v 3.ileś-tam, edytor do save'ów z Civilization, scenariusze do Doom'a, programiki do dubowania w Doomie, scenariusze do Harpoona i inne takie śmieci. Znalazłem świetną grę Siege for Windows. Więcej nie ściągnąłem - nie należy zaważać pasa transmisji ludziom, którzy pracują. Bywają też generatory do gier Wolfensteino-podobnych (nawet do UNIXA!), edytory do gier role-playing i wszystko, co tylko ci szaleni ludzie stworzyli.

Z powyższego wywodu wynika, że Internet i gracz nie są zbiorami rozłącznymi. Jak z dostępem? Ma go na pewno wielu studentów lub też może mieć, ale nie wiedzą, jak się nazywa ich administrator, a poza tym nie czują potrzeby. Zwykły gracz może sobie założyć konto na BBS - Maloka (Stana Tyminskiego!) i łaczyć się modemem. To trochę kosztuje, ale nie aż tyle, żeby kilku maniaków nie mogło się rzucić.

Wszystko to piszę, ponieważ sam chciałbym przeczytać czyjeś uwagi na temat: Internet a sprawa graczy. Może być zasygnalizowali ten problem i poruszyliby to jakąś dyskusję? Mogę (jeśli chcecie), opi-

sać szerzej przygody z siecią. Ma to jeszcze i inne aspekty. Żaden z dzisiejszych małałów pewnie nie rozumie, co to Infostrady i dlaczego z naszych podatków mamy utrzymywać sieci dla maniaków. Z tą tematyką stykają się tylko fachowcy-informatycy. Jeśli dziś nie przekona się ludzi, że sieci komputerowe służą nie tylko bankom, studentom, maniakom czy innym zbroczencom, to spowoduje to kiedyś podobną sytuację, co wyposażanie szkolnych pracowników w Spekrumy - uczeń idąc potem do pracy widzi z przerażeniem, że komgramów, ale też do prowadzenia korespondencji, zarządzania i - głównie - zabawy. Dziś istnieją całe stada gier sieciowych (np. Doom - do czterech osób w sieci NOVELL), tylko kto o tym wie?

Z poważaniem

Jacek Kijewski
Gdynia

Odpowiem w skrócie, żeby nie zepsuć nastroju, jaki ten list wywołuje. Jacku, faktycznie niezbyt dokładnie się wyraziłem, choć w rzeczywistości chodziło mi o to samo. Cytuję - "niestety, w normalny sposób nie jest to możliwe (chyba że posiadaś specjalnie przeznaczone do tego urządzenie, ale jest ono bardzo drogie)" - koniec cytatu. Przyznaję, że to za mało, aby Czytelnik mógł się zorientować w problemie. Na szczęście Ty wyjaśniłeś sprawę do końca, za co Ci dziękuję. Jeśli chodzi o Internet, to Twoja propozycja otwarcia dysputy na ten temat jest niezwykle ciekawa. Proponujemy Ci, abyś rozpoczął ją osobiście, licząc, że Czytelnicy się przyłączą. Moi drodzy, piszcie do nas o swoich internetowych wędrówkach.

P.P.



Platki, plateczki

IBM

NOWE 3D STUDIO

3D Studio, jedno z podstawowych narzędzi przy produkcji wielu gier, doczekało się swojej kolejnej wersji. Program jest szybszy w stosunku do poprzednika, a ponadto posiada kilka nowych i bardzo praktycznych opcji. Jedną z nich jest na przykład "inverse kinematics". Pod terminem tym kryje się możliwość bardzo realistycznego łączenia ruchomych obiektów. Jeśli poruszasz powiedzmy dłoń, reszta ręki również wykonuje ruch tak, jak dzieje się to w rzeczywistości. Poprzednia wersja 3D nie miała takiej możliwości i wszystkie ruchome części: dłoń, nadgarstek, przedramię trzeba było animować oddzielnie. Oczywiście zabierało to sporo czasu. Teraz, dzięki nowemu 3D Studio, prace nad wieloma grami z pewnością będą postępować znacznie szybciej.

WALT DISNEY WKRAČA NA RYNEK

Jak wynika z krążących od pewnego czasu plotek, studio filmowe Walta Disney'a szykuje się do wejścia na rynek PC. Kartą wstępu ma być w tym przypadku Aladdin - gra, która pod koniec 1993 roku była hitem na Mega Drive. Walt Disney oraz firma Virgin Games zamierzają powtórzyć ten sukces z Aladdinem głównie dzięki fan-



tastycznej grafice, dźwiękowi i przede wszystkim sprite'om postaci, nad którymi długo pracowali zatrudnieni u Walta rysownicy (więcej informacji o grze

znajdziesz wewnątrz numeru). Co będzie dalej, czas pokaże. Może wirtualne przygody Kaczora Donalda?!

DOMINUS...



... firmy US Gold to kolejny program z serii: spraw, aby Twoje królestwo było silniejsze od innych. W zasadzie większych niespodzianek tutaj nie ma. Ot, jak zwykle musisz przydzielić odpowiednie surowce na odpowiednie inwestycje, pokazać Twoim robotnikom, co mają budować, wszystko to chronić przed zaborczymi sąsiadami i rozwijać się z bożym błogosławieństwem. Jeśli chodzi o sąsiadów, to możesz na nich zastawiać pułapki, sidła, itp. Dysponujesz także specjalnym laboratorium genetycznym, tylko od Twojej innowacji zależy więc, ile potworów-mutantów zdołasz narobić. Acha, jeszcze jedno, wszystko odbywa się w czasie rzeczywistym, przerwy na kawę więc nie będzie.

A GDYBY TAK ZOSTAĆ WILKIEM?

I znów firma Us Gold, tym razem jednak z niezwykle propozycją symulatora... bycia wilkiem! Jak się okazuje, wcale nie jest to łatwe. Cały czas musisz szukać czegoś na ząb, a poza tym ciągle ktoś czyha na Twoją skórę. Również w stadzie wielu Twoich towarzyszy patrzy na Ciebie wilkiem... lub Ty na nich, w zależności od tego, kto jest aktualnym przywódcą stada. Ogólnie mówiąc, pieskie życie.

PO RAZ TRZECI "SAMOTNY W CIEMNOŚCIACH"

Firma Infogrames w swoich nieustających próbach



przerażenia gracza sięgnęła po wypróbowany już pomysł, którego osi są przygody detektywa Edwarda Carnby. Tym razem trafia on do opuszczonego miasteczka na Dzikim Zachodzie, które pełni akurat rolę dekoracji filmowej do jakiegoś westernu. I oczywiście w miejscu tym straszy. Najlepszy z tego wszystkiego jest podtytuł gry; brzmi on "A Fistful of Horrors". Na własne potrzeby przetłumaczyłem go sobie jako "Garść horrorów". Gra dostępna będzie w pierwszym rzucie tylko na CD, ale ponoć szybko ma to ulec zmianie.

DOZWOLONE OD LAT 18

Voyeur firmy Interplay jest kolejną grą z coraz liczniej ukazujących się ostatnio, które na pudełku mają znaczek "Dozwolone od lat 18". W przypadku Voyeur jest tak z powodu nieco zbyt dużej dozy seksu, jaką można ponoć tutaj obejrzeć (choć nie sądzę, aby mogło to komuś zaszkodzić). Reszta programu to wspaniała akcja rozgrywająca się wokół tajemniczego morderstwa. Całość nastrojem przypomina nieco filmy Alfreda Hitchcocka. Tylko na "cedeki".

JON BON JOVI W DOOMIE?

Virtuoso, najnowsze dzieło firmy Ocean, to kolejny naśladowca Doom. Nie wiecie czemu, wcielasz się w tutaj w postać muzyka rockowego, który jakimś sposobem trafił do świata wirtualnego i teraz musi się stamtąd wydostać. Przekładając to na bardziej konkretny język: przed Tobą całkiem spora liczba scenariuszy rozgrywających się w najróżniej-

szych miejscach i obejmujących w sumie trzy oddzielne światy. Oczywiście, dużo strzelania. Na samym końcu dowiesz się pewnie, dlaczego jesteś muzykiem rockowym.

ORKI I LUDZIE NA WOJENNEJ ŚCIEŻCE



Warcraft firmy Interplay to całkiem ładna strategia tycząca się wojen pomiędzy ludźmi i orkami (choć wszyscy wiemy, że największe wojny orki prowa-



dziły z krasnoludami). Akcja programu rozgrywa się w tajemniczej, stylizowanej na średniowiecze krainie i "dzieje" się na naprawdę dużej skalę. Przed Tobą 24 scenariusze, a na samym końcu panowanie nad całym obszarem gry. Jeśli masz ochotę, możesz również dowodzić wojskami orków, ale to pachnie mi już zdradą.

Z OSTATNIEJ CHWILI...

Jak donoszą chłopaki z Westwoodu, Malcolm po raz trzeci dał nogę z pudła i już teraz odgraża się, że jego zemsta będzie straszna. Oczywiście trzeba coś z tym zrobić i to natychmiast, gdyż inaczej Kyrandia znajdzie się w wielkim niebezpieczeństwie. Malcolm to trudny przeciwnik, ale w pogoni za nim możesz używać magii oraz swoich własnych (mam nadzieję), błyskotliwych (mam nadzieję) i licznych (mam nadzieję) pomysłów. W każdym razie powinieneś takowe mieć,



Platki, płateczki

gdy pojawi się trzecia część **Kyrandii** - to znaczy niebawem.



ZNOWU KTOŚ SIĘ ODGRAŻA

Jeszcze nie zdążyłem zobaczyć **Mortal Kombat 2**, a już słyszę, iż ktoś odgraża się, że zrobił coś lepszego. Tym kimś jest firma Millennium, która przy produkcji swojej nowej gry: **Master Axe** korzystała ponoć z pomocy największych światowych znawców sztuk walki. Wschodnich i Zachodnich.

DISNEY ATAKUJE TEŻ AMIGĘ



Pisałem wcześniej o firmie Walt Disney, która zamierza z hukiem wkroczyć na rynek software'owy. Na **Aladdinie** rzecz się jednak nie kończy. Dzięki współpracy firmy Virgin z Disney'em jeszcze tej zimy będziesz mógł spodziewać się amigowej wersji przygód bohaterów filmu "Król Lew". Rosnąca popularność tej niezwykłej kreskówki z pewnością sprawi, iż amatorów gry będzie wielu. Miejmy

tylko nadzieję, że zobaczymy coś więcej, niż platformówkę, gdyż w ten sposób liczba odbiorców ograniczona zostałaby do najmłodszych.

VALHALLA PRZED WOJNĄ



Ze względu na wysoki popyt, firma Vulcan Software, twórca **Valhalla**, zdecydowała się rozpocząć pracę nad specjalną edycją tej gry. Obejmuje ona swoją akcją czasy sprzed wojny i taki zresztą będzie nosiła podtytuł: **Before the War**. W środku znajdziesz dwa poziomy wypełnione zagadkami po granice zdrowego rozsądku, nastrojową muzykę, dziesiątki postaci oraz ponad liczbą ponad 500 słów mówionych, która program będzie



disponował. To już wkrótce. Właściwy następca **Valhalla**, Timeslip, pojawi się natomiast na wiosnę. Ta gra również polegać będzie przede wszystkim na rozwiązy-

waniu zagadek, choć tym razem trochę innego rodzaju. Tutaj Twoim zadaniem będzie uratowanie 120 ludzi, którzy dostali się w pułapkę czasu. Przypadek zdecyduje więc, czy znajdziesz się w starożytnym Rzymie, we współczesnym Wietnamie czy w epoce dinozaurów. We wszystkich tych miejscach musisz pokazać swoim podkomendnym, jak przeżyć, głowkowania więc będzie co nie miara.

DOOMOWATE WYCIECZKI AMIGI

Ostatnio firma Id Software otwarcie stwierdziła, że nigdy nie zrobi wersji **Dooma** lub **Dooma 2** na Amigę, ponieważ nawet najszybsza z nich, A4000, nie poradziłaby sobie z grą. Jest to oczywiście bzdura i takie stwierdzenie dowodzi małej znajomości rzeczy panów z Id Software lub ich lenistwa. Na szczęście są jeszcze inne firmy (czytaj: inni maniacy), które zamierzają spełnić marzenia amigowców. W SGK była już kiedyś mowa (w **NOWOŚCIACH**) o **Deathmasque**, gdzie istnieć będzie możliwość grania we dwóch na jednym komputerze (!), ale szczerze mówiąc, to jeszcze nie ta grafika. Krążą natomiast tu i ówdzie fenomenalne demka firmy Parallax z Nokii (to chyba Finlandia, czy jak?), które zawierają demonstrację gry pod roboczym (i ironicznym) ty-

tułem **Poom**. Tu już jest na co popatrzeć! Niektórzy nawet twierdzą, że choć gra ma jeszcze sporo mankamentów (w końcu to tylko demonstracja), to pod wieloma względami bije **Dooma** na łeb. W planach **Poom** be-



dzie istniał tylko na Amigie z kośćmi AGA. Niestety, na osobiste sprawdzenie efektów pracy Parallaxu przyjdzie nam trochę poczekać, ponieważ jeden z głównych jej twórców został chwilowo wcielony do wojska. Czyżby u nich też był taki obowiązek?!

I ZNÓW Z OSTATNIEJ CHWILI...

Sprawy **Dooma** nie koniec. Do naszej redakcji nadeszła właśnie przesyłka, która zawiera dyskietkę, ta zaś mieści demko gry pt. **UBEK**. Rzecz jest trochę bardziej podobna do **Wolfenstein 3D**, ale to i tak pierwsza do tego stopnia zaawansowana próba na świecie! Na tym jednak nie koniec niespodzianek. Autorem jest Polak, który właśnie szuka wydawcy! No to jak, pomożemy? Oczywiście!!!

P. O.

PUBLICK DOMAIN SOFTWARE

proponuje dla każdej Amigi:

- oprogramowanie PD & Shareware (biblioteki: F. Fisha, Jam, Scope, 17 BIT Collection...).

Ponadto wybrane najlepsze gry, ciekawe programy użytkowe, demonstracje (również najnowsze demy dla A1200!).

- duży wybór literatury (opisy programów i sprzętu),

- interfejsy VBS (24 m-ce gwarancji, instrukcja i oprogramowanie w systemie VBS, tanie rozszerzenie pamięci dla A1200: 4MB Fast (moduły SIMM), zegar, FPU 68881/2,

- czyste dyskietki, taśmy do popularnych drukarek i wiele innych.

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową po konkurencyjnych cenach.

Gwarantujemy szybką realizację zamówień.

Szczegółowe informacje po nadesłaniu zaadresowanej koperty i dyskietki lub 20.000zł.

PUBLICKSOFT

box 3

13-230 Lidzbark

NAJLEPSZE PROGRAMY

AMIGA

PUBLIC DOMAIN # SHAREWARE # INNE

sprzedaż wysyłkowa, najniższe ceny
wyslij zaadresowaną kopertę + znaczek za 6.000 zł
otrzymasz katalog

STUDIO KOMPUTEROWE

- P E G A Z -

skr. pocztowa 96

24 - 100 Puławy



Retribution

IBM

Gremlin Interactive

Zemsta to jedna z częściej stosowanych wymówek na zrobienie gry. Od razu wiadomo, że musisz kogoś zabić, aby Dobro znowu mogło zwyciężyć. Najczęściej mścisz się więc na: złym smoku, który zabił Twoją rodzinę, złym czarowniku, który zabrał Ci tron lub też najeźdźcach z kosmosu, którzy chcieli podbić Ziemię. **Retribution** firmy **Gremlin Interactive** korzysta z tego ostatniego schematu. Najeźdźcy - Krellanie - upodobali sobie dietę, której głównym składnikiem jest przeciętny mieszkaniowiec Ziemi. Oczywiście należy im wytłumaczyć, że tolerancja tolerancją, ale nie możemy się zgodzić na dalsze przerabianie przedstawicieli naszego gatunku w wysokoproteinową papkę. Zasiadasz więc za sterami futurystycznego, potężnie uzbrojonego pojazdu i dokonujesz zemsty w najbardziej rozpowszechniony sposób: oko za oko, ząb za ząb.

Retribution oferuje Ci ponad 50 misji podzielonych na 11 dużych operacji w wersji CD oraz około 30 misji w wersji dyskietkowej. Do dyspozycji masz ponadto 6 misji trenin-



gowych, abyś mógł co nieco potrenować przed główną zemstą. Stawiane przed Tobą zadania nie są jednakże niczym nowym. Ot, misje ratunkowe, niszczenie wrogich instalacji, totalna eksterminacja wrogiego gatunku. Nudy, ale można pograć.

P.O.

Wake of the Ravager

IBM

Mindscape/SSI

Wake of the Ravager tandemu **Mindscape/SSI** to ponoć najlepszy przykład na to, co można osiągnąć przez bardzo dokładną konwersję klasycznej gry role-playing (tej rozgrywanej na żywo) na wersję komputerową. Możesz mi wierzyć, wynik końcowy jest godny polecenia wszystkim, którzy chcieliby się za to brać w przyszłości. W **Wake of the Ravager** masz bowiem wszystko, co tak cieszy prawdziwych rolplejowców: klasy, rasy, walkę, magię i przygody, a ponadto nastrojową muzykę, wspaniałą dźwięk i świetny scenariusz.

Wake of the Ravager jest kontynuacją gry pod nazwą **Shattered Lands**. Jeśli miałeś okazję w nią pograć, możesz teraz przenieść swoje postacie do **Wake...** Możesz też, jeśli takie jest Twoje życzenie, stworzyć sobie nowe, pamiętaj jednak, że skład drużyny ma wielkie znaczenie, gdyż Twoje zadanie nie jest łatwe. Musisz ochronić miasto Tyr przed potężnym smokiem z Ur Draxa oraz jego kompanem znanym jako Lord Warrior. Jak się szybko zorientujesz, oprócz samego Tyr będziesz musiał



spenetrować również okoliczne góry i kilka przyległych planów. Potem już tylko eksterminacja smoka i jego kumpla. Polecam miłośnikom role-playing, a AD&D w szczególności.

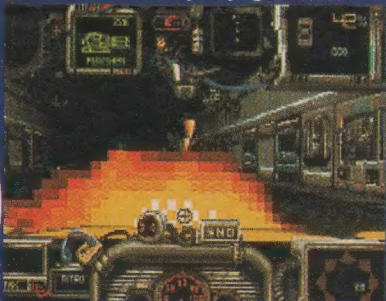
P.O.

QUARANTINE

IBM

Gametek

Doom na kółkach, idę o zakład, że większość graczy tym właśnie mianem, określi najnowsze dzieło firmy **Gametek** pod nazwą **Quarantine**. Można to zresztą bardzo ładnie uzasadnić. O co "chodzi" w **Doomie** wszyscy wiemy. W **Quarantine** "chodzi" mniej więcej o to samo, z tą różnicą, że w zasadzie bardziej się "jeździ", jesteś bowiem kierowcą taksówki, którego największą rozrywką jest rozjeżdżanie przechodniów, strzelanie do nich, traktowanie ich zamocowaną na masce Twojego wozu piłą tarczową itp. Tak to przynajmniej wygląda na pierwszy rzut oka. Drugi rzut to historia miasta, które miało pecha. W Kemo City przemoc na ulicach zawsze była częstym zjawiskiem. Korporacja Omnicorp postanowiła z tym walczyć za pomocą leków psychotropowych, które wprowadzono do miejskiej kanalizacji. Niestety, weszły one w reakcję z zanieczyszczeniami w wodzie i w rezultacie wszyscy mieszkańcy miasta zamienili się w bestie. Korporacja otoczyła wówczas całe miasto murem i zaczął się **Quarantine**. Tak więc bierzesz pasażera,



dowozisz go, nie dając się zabić, na miejsce przeznaczenia, kasujesz pieniądze, jedziesz do serwisu dokonać niezbędnych napraw, tudzież do sklepu z bronią po niezbędne wyposażenie... i tak w kółko.

P.O.

DESCENT

IBM

Interplay

No i niestety powstaje kolejny **Doom**. Tak nawiasem mówiąc, staje się to już nudne. Obojętnie w którą stronę człowiek by się nie obrócił, widzi tylko podobne do **Dooma** gry. Jak tak dalej pójdzie to niedługo będziemy nagradzać programy, które **Dooma** nie przypominają. Tak sobie przynajmniej pomyślałem, gdy zobaczyłem kilka screenów gry pod nazwą **Descent**. Na szczęście znajdziesz w niej kilka elementów, których **Doom** nie posiada, można więc powiedzieć, że **Descent** to coś nowego.

Pierwsze i najważniejsze: jakkolwiek tutaj także penetrujesz skomplikowany labirynt, to jednak nie robisz tego piechotą, gdyż masz do dyspozycji niewielki latający pojazd - coś jakby odkurzacz z kabiną dla pilota. Druga rzecz to postawione przed Tobą zadanie. Musisz przeszukać labirynt korytarzy w kompleksie kopalni, który został opanowany przez jakieś pomylone i niebezpieczne roboty. Przy okazji masz również uratować zaginionych górników, a na samym końcu wszystko zniszczyć. Zanim to jednak zrobisz, czeka Cię 30 poziomów długich, ciemnych, krętych korytarzy. Acha, byłbym zapomniiał, cała rzecz dzieje się na Plutonie. Nie wiem jednak, czy ma to jakieś znaczenie.



P.O.

Primal Rage



Time Warner Interactive

Mortal Kombat w wersji ekologiczno-kinowej, tak można by nazwać to, nad czym pracuje właśnie firma **Time Warner Interactive**. **Primal Rage**, bo tak się to coś nazywa, będzie pierwszym programem, w którym skrzyżowano elementy niezłej bijatyki (**Mortal Kombat**), uprawianej przez dinozaury (ekologia) i sfilmowanej prawie że na żywo (kino). Jeśli chodzi o ten ostatni punkt, to nie, nie proszono tutaj o pomoc Stevena Spielberga. Autorom wystarczyło kilku gości z Hollywood, którzy najpierw ulepili (to słowo bynajmniej nie oddaje ogromu pracy włożonej w stworzenie figurek walczących dinozaurów), a następnie sfilmowali je klatka po klatce. To znaczy, chciałem powiedzieć, że wciąż to robią. Każdy najmniejszy nawet ruch wymaga blisko 100 klatek, a jeśli weźmiesz pod uwagę, że wszystkich postaci jest całkiem sporo i każda może wykonać około 400 różnych ruchów, to chyba nie zdziwi Cię fakt, że premiera gry zapowiadana jest na... koniec tego roku. Na pewno warto jednak czekać, gdyż z zastyszanych plotek już teraz można wnioskować, iż **Primal Rage** zepchnie wszystkie **Mortale** i **Rise'y** z czołowych miejsc list przebojów.

P.O.



Voyages of Discovery



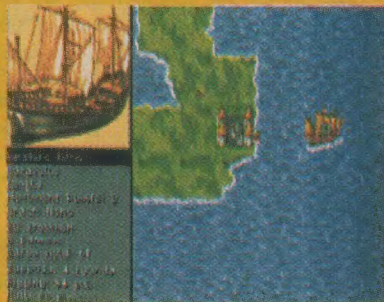
Black Legend

Kontynuując niejako serię morskich strategii, którą w zeszłym miesiącu zapoczątkował **High Seas Trader**, chciałbym zaprezentować teraz **Voyages of Discovery** firmy **Black Legend**. Program ten podobny jest nieco to słynnych **Pirates**, lecz ma kilka istotnych zalet, które stawiają go ponad nimi.

Po pierwsze, świat, w którym się obracasz, nie jest stały, gdyż każda gra to zupełnie nowe lądy i morza do odkrycia. Przeciwno sobie masz ponadto konkretnego przeciwnika, takiego samego kapitana statku, jak Ty, w którego wcielić może się albo komputer, albo Twój znajomy.

Zaczynasz w porcie, dookoła którego rozciąga się niezbadany ocean. Twoje zadanie polega oczywiście na zbadaniu, co znajduje się poza widnokretem. Prędzej czy później natkniesz się na ląd. Z tubylcami możesz albo pogadać, albo nie wdając się w szczegóły, podbić ich, a na ich ziemi założyć plantację kawy bądź tytoniu. Po pewnym czasie Twoja posiadłość zacznie przynosić zyski, a wówczas powinieneś zacząć myśleć o utworzeniu armii. Nie ma bowiem nic gorszego, jak złupienie owoców Twojej ciężkiej pracy przez piratów albo, co gorsze, zajęcie całej plantacji przez Twojego wrogiego kapitana. Życie jest jednak ciężkie. Z drugiej strony możesz się pocieszyć, robiąc to samo Twojemu przeciwnikowi.

P.O.



Spherical Worlds



Black Legend

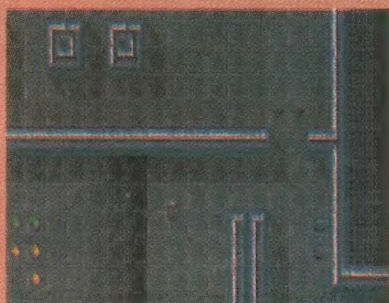
O Chorwacji mówiło się dotąd tylko w kontekście trwającej w tych okolicach wojny. Teraz jednak okazuje się, że mieli tam wystarczająco dużo czasu, aby zająć się pisaniem gier na Amigę. Jedną z nich jest **Spherical Worlds** wydany przez firmę **Black Legend**.

Wcielasz się tutaj w postać niewielkiego robota, przed którym stoi trudne zadanie spenetrowania obcej bazy. Oczywiście, jest ona należycie strzeżona przez setki robotów i androidów. Nie pozostawia Ci to dużego pola manewru i w sumie wszystko na powrót sprowadza się do wystrzelenia sobie wolnej drogi.

Spherical Worlds przypomina, i to nawet bardzo, **Alien Breed**. Identyczny jest sposób gry, tzn. patrzysz na swojego robota z góry (w zasadzie to na wszystko patrzysz z góry), od czasu do czasu musisz zadbać o swój stan zdrowia, a w niektórych pomieszczeniach znajdujesz to, co tygrysy lubią najbardziej... działo plazmowe.

Nowatorskie są w zasadzie tylko sekwencje wideo, które co jakiś czas pozwalają oderwać się na chwilę od joysticka. Wróbelki ćwierkają ponadto, że dźwięk też zasługuje na szczególną uwagę, ale myślę, że to trzeba już będzie sprawdzić naocznie. Lub raczej - nauszenie.

P.O.



Skitching



Ocean

Firma **Ocean** ostro zabrała się ostatnio za przerabianie gier przeznaczonych na konsolę, w gry przeznaczone na Amigę. **Jungle Strike**, **Mutant League Hockey**, **PGA European Tour** - wszystko to albo już się ukazało, albo pojawi się już wkrótce. Mnie interesuje natomiast gra **Skitching**, która ponoć ukaże się lada-dzień. Jej motywem przewodnim są wyścigi na wrotkach. Bynajmniej nie jest to łagodne wydanie tego sportu. Można to wnioskować już chociażby z faktu, że grę napisali ci sami chłopcy, którzy zrobili **Road Rash**. Wszystkie chwytły się więc dozwolone i im prędzej pozbędziesz się z trasy swoich rywali, tym lepiej dla Ciebie. Oni bowiem również nie przebiegają w środkach, gdyż celem jest meta i czekająca tam na zwycięzcę kasa. Jej ilość zależy od końcowej pozycji danego zawodnika, pośpiech jest więc uzasadniony. Pieniądże te będziesz mógł później zainwestować w lepszy sprzęt: wrotki, ochraniacze, kask, itp. i zwiększyć tym samym szansę na zwycięstwo w następnym wyścigu. Zdecydowanie najlepszym elementem gry jest jednak podczepianie się do tylnych zderzaków mijających Cię samochodów.

...A właśnie, zapominałem powiedzieć, że cały wyścig odbywa się na normalnej drodze. Jeśli trafisz więc na kierowcę z ikrą, pierwsze miejsce masz murowane. No, chyba, że ktoś wysadzi Cię z siodła. To jest, ze zderzaka.

P.O.





Producent: MarkSoft

Dawno już nie bawiłem się tak wylśmienienie. Stało się to za sprawą POLSKIEJ (!) gry pt. **Mentor**. Muszę przyznać, iż do produktów polskich programistów, po tym, co do tej pory widziałem, podchodzę z odrobiną rezerwy, nie spodziewając się cudów ani nawet dziwów, ale to, co wydała firma **MarkSoft** zmieniło moje zdanie na ten temat.

Już z na pierwszy rzut oka, z "zewnątrz", zaczynając od estetycznego opakowania, poprzez ciekawą instrukcję, a kończąc na odpowiednio opisanych dyskieciekach, widać, iż gra została zrobiona i przygotowana na naprawdę wysokim poziomie, a wydająca ją firma na co dzień styka się z Zachodnim softwarem i czerpie z niego wzorce. Podobnie jest z treścią.

Mentor, cytując jego autorów, jest "(...) prawdziwą historią o nieprawdziwym chłopcu albo też nieprawdziwą historią o prawdziwym chłopcu. Wszystko tu może być zmyślane, oprócz jednego - nieposkromionej i czystej miłości do gitary". I tak właśnie jest. Wcielasz się w Romka - gościa zakochanego w gitarze, chcącego stworzyć własny zespół muzyczny i przeżywającego wiele ciekawych, mających sens przygód. Wszystko to przedstawione zostało w naprawdę ciekawy sposób, w formie wywiadu z "gwiazdą", gdzie sam Roman, zasypywany gradem pytań przez średniej urody reporterkę, snuje opowieść o tym, jak to było na początku.

Pomijając fakt, że na początku był chaos, od razu rzucony zostajesz w wir wydarzeń dziejących się na podwórku miejskiej kamienicy, skąd - korzystając ze swojego sprytu, inteligencji i myszki - musisz się wydostać. Jak już zapewne zauważyłeś, podczas gry korzystasz z myszki; nią wybierasz przedmioty, używasz ich, otwierasz kieszeń i prowadzisz rozmowy, wybierając dialogi, a wszystko to dzieje się sprawnie, bez zbędnego dwu, trzykrotnego klikania w niewiadomym miejscu. Tak, tak, miejsce kliknięcia czyli użycia lub zebrania przedmiotu jest wyraźnie opisywane i wskazywane w momencie, gdy wskaźnik znajdzie się na nim, co stanowczo ułatwia

kombinowanie w stylu jaki patyk w jaki kamień. Takich miejsc i rzeczy (np. grzybków, drzew, patyków itp.) jest dużo i nie wszystkie naprawdę do czegoś służą. Zresztą to bardzo dobrze, bo byłoby zbyt łatwo.

Jak widzisz, pomysł świeży, obsługa dobra - same plusy. A można do tego



dodać jeszcze całkiem niezłą grafikę, przy której sporo Zachodnich i na pewno 99% (o ile nie wszystkie) polskich gier może się schować. Dlaczego napisałem "niezłą", a nie "wspaniałą"? Dlatego, że dopracowane, efektowne fta aż się proszą o lepiej wykonane główne postacie. Co prawda, można uznać, że ich nieco "goblinowaty" charakter wymuszony został potrzebą spójnego dowcipu, ale należało to chyba bardziej wyważyć. Jeśli już zacząłem, muszę dolożyć jeszcze jedną "łyżkę dziegciu" do tego miodu. Będą to żale dotyczące dźwięku. Zamiast nużącej wręcz muzyki, brakuje tu efektów specjalnych, np. szumu wody nad rzeką, uderzeń kilofa, kapania oleju itp. tonów, które uatrakcyjniłyby zabawę. Dotyczy to także rozmów - gdyby tak podczas dialogów wydawany był dźwięk imitujący nawet jakieś ble-ble-ble w języku zulu-gula, ale akcentujący pojawiające

się napisy, to byłoby naprawdę super. Z drugiej jednak strony, nie ma przecież rzeczy doskonałych.

Podsumowując, można spokojnie powiedzieć, że jest to gra, na którą warto wydać swoje lub rodziców, ciężko zarobione pieniądze. Polecam ją wszystkim, którzy lubią grać w przygodówki i szukają odrobiny humoru (znajdzie się go tutaj trochę więcej, niż odrobine).

Pamiętaj, że kupując oryginał, inwestujesz pieniądze w firmę, która - co już widać po tej pierwszym produkcie - zapewni Ci sporo zabawy w przyszłości. Jeśli mogę uchylić rąbka tajemnicy, to następna gra, **Eksperyment Defini**, zapowiada się bardzo, bardzo ciekawie.

Robert Rutkowski

PS. Dla tych wszystkich, którzy jeszcze nie ruszyli i mają ogólnie rzecz biorąc kłopot, jak wydobyć od "łysego skąpca" trzepaczkę, podpowiadam: lakier i pasta do butów pomogą zmienić nieco twarz Romka, może nie tak dobrze i elegancko jak na RoboCopie, ale wystarczająco, aby wystraszyć staruszkę siedzącą pod trzepakiem. Kobięcina uciekając w popłochu zostawi swą perukę, z którą należy się udać prosto do łysego. Handel wymienny to podstawa suk-

cesu. Teraz to już prosta sprawa: wytrzep wiszący dywanik i nie martwiąc się drobnymi uszkodzami, które wyrządzisz, udaj się z dywanem pod pachą prosto do mamusi. Gdy później ufoludek poprosi Cię o popilnowanie jego pojazdu, powinieneś... aaa, nie, dalej musisz poradzić sobie sam.

PRZYGODOWA



1 MB RAM



Super Stardust

Producent: Team 17

Witaj, prosty człowieku, kimkolwiek byś nie był. Grą, którą się dzisiaj zajmę, jest druga część osławionego *Stardusta* grupy *Bloodhouse*, niegdyś opisywanego w SGK. Skłamałbym, gdybym napisał, że nie byłem bardzo ciekawy (jakem hobbit), co takiego nowego chłopcy wymyślili...

Już na początku we właściwą atmosferę wprowadza intro, stylizowane na czołówkę czegoś w rodzaju "Gwiezdných wojen". Dowiadujesz się z niego, że profesor Schaumud kontraatakuję - pojawił się wraz ze swą destrukcyjną armią ponownie i tym razem ma już określony cel: WYELIMINOWAĆ CIEBIE... Oczywiście, najprawdopodobniej ten jego cel nie za bardzo jest Ci, prosty człeku, na rękę; chciałbyś jeszcze przecież trochę pożyć, może poznać jakąś dziewczynę itp. W Twej skórze najbardziej przerażały mnie perspektywa niemożności zjedzenia czegoś, no bo jak tu coś jeść, gdy cząstki Twojego ciała bezwładnie dryfują po galaktyce?! No, ale wracając do gry: Ty oczywiście zdecydowałeś się powstrzymać inwazję złego profesorka.

W czasie "międzyinwazyjnym" wynaleziono wiele nowych, destrukcyjnych typów broni, którymi będziesz mógł się posłużyć, o ile tylko uda Ci się do nich dotrzeć. Niezwykle istotne są też power-upy (sorry za brak spolszczenia, ale nie będę przecież korzystać ze słowa "powiększające moc"!); zwiększające siłę ognia danego razidełka. Poza tym Twój stateczek został bardzo dobrze przemysłany - może przenosić kilka różnych broni, a na dodatek ma coś w rodzaju multi-taskingu. Strzelasz z trójształowego razidełka, a ko-

lekcjonujesz power-upy na przykład do plazmy. Jest to o tyle dobre rozwiązanie, gdyż bardzo często, gdy otrzymujesz jakiś nowy typ broni, masz już do maksa rozwiniętą broń poprzednią. Nowy nabytek zaś trzeba rozwijać od początku. Jak myślisz, która broń będzie z początku potężniejsza? Wiadomo, ta "poprzednia", lecz gdy nowy nabytek osiągnie wyższą siłę rażenia, wówczas stare działa idzie na złom.

Cała gra jest jakby prezentacją tego, co potrafi Amiga. Zanim nie zagrałem po raz pierwszy w *Super Stardusta*, wydawało mi się, że efekty, którymi ta gra wręcz pluje, są nie do uzyskania na komputerze 32-bitowym. A przecież 32 bity to nawet w dzisiejszych czasach nie tak mało. Tak, ale grafika i animacja *Super Star-*



dusta w zasadzie wychodzą poza możliwości komputera. Pokaż to każdemu zagrałemu maniakowi puszki po konserwach, co czasem zwią ją PECETEM, a na sto procent szczeka spadnie mu na podłogę. Dlaczego? Ano dlatego, że o ile gra właściwa (to jest rozwalanie asteroidów i innych takich) jest rewelacyjna sama w sobie, to już trójwymiarowy tunel ze zmieniającą się perspektywą jest NIE DO POBICIA!

Ale, niestety, Ty, jako człowiek, tego piękna nie będziesz w stanie zobaczyć. Teraz pewnie zechcesz zadać mi pytanie, dlaczego? Ano dlatego, iż wszystko porusza się tak szybko, że jeżeli prosty człowiek nie skoncentruje się na rozwalaniu asteroidów, a na przykład na ich podziwianiu, to wówczas może mieć pewność rozwalenia się o któryś z nich. Co innego

hobbit! My to mamy multi-tasking wbudowany. Siedzę ja sobie przed moim komputerem, lecę w tunelu, rozwalam asteroidy, oglądam widoczki, robię na drutach, słucham muzyki, pokazuję język, oddycham, no i oczywiście jem. Hobbit RULUJE! To właśnie dla hobbita *Super Stardust* jest przeznaczony. Tak, tak, prosty człowiek, jak na przykład Ty, nie potrafi docenić piękna, a ten kto nie potrafi docenić piękna, nie powinien grać w tę grę.

Podsumowując, w swojej kategorii *Super Stardust* jest grą unikalną i rewelacyjną pod każdym niemal względem, a wymagań sprzętowych wielkich wcale nie ma (pójdzie na "gołej" tysiąc dwusetce, jednak powinien być przygotowany na żonglerkę jej siedmioma dyskietkami). Wbrew pozorom, nie tylko grafika i dźwięk stoją na topie. Grywalność również została wypracowana poprzez różne, umiające życie snagi. **Team 17** rzeczywiście szanuje klienta.



Super Stardust jest unikalny jeszcze pod jednym względem. Dotychczas nie było gry niedosowej, która instalowałaby się na twardym dysku (w każdym razie ja nie o takowej nie słyszałem). Otóż teraz już jest, a właściwie są. Pierwsza to właśnie *Super Stardust*, zaś druga to *Alien Breed 2: Tower Assault* (notabene, obie tego samego producenta: **Team 17**).

Trudno mi powiedzieć, czy jest to najlepsza strzelanina pod słońcem. Wcześniej tytuł ten w moim hobbitkim odczuciu przypadał *Banshee*, ale teraz *Banshee* skończyłem (na najwyższym poziomie trudności). Z drugiej jednak strony wytwór **Team 17** nie został obdarzony opcją gry dla dwóch graczy. Chociaż ja wcale tego nie żałuję... RESPEKT, TEAM 17!

Pozostaje mi tylko mieć nadzieję, że *Super Stardust* zawita na półki sklepów komputerowych w naszym kraju, a wówczas nie wątpię, że nawet tak prosty człowiek, jak Ty, będzie uradowany...

Frodo Baggins

ZREĆZNOŚCIOWA



tylko AGA
również HD



CD32

OPISY



Producent: Sierra

Jeśli ktoś myślał, że na polu gier strategicznych zrobiono wszystko i niczego nowego nie można już wymyśleć, srodze się zawiedzie. Powodem tego może być nowa gra Sierry "BATTLE BUGS", w której programiści z humorem podeszli do problemu tego typu gier. Czy ktoś z Was zastanawiał się kiedykolwiek nad tym, co może się zdarzyć, jeśli w jednym barze, w którym po całodiennej pracy pozostała tylko jedna porcja frytek, egzystować muszą dwie grupy insektów? To oczywiste, WOJNA!!! Kiedy chodzi o byt, przyroda jest bezwzględna, trzeba wytoczyć działa.

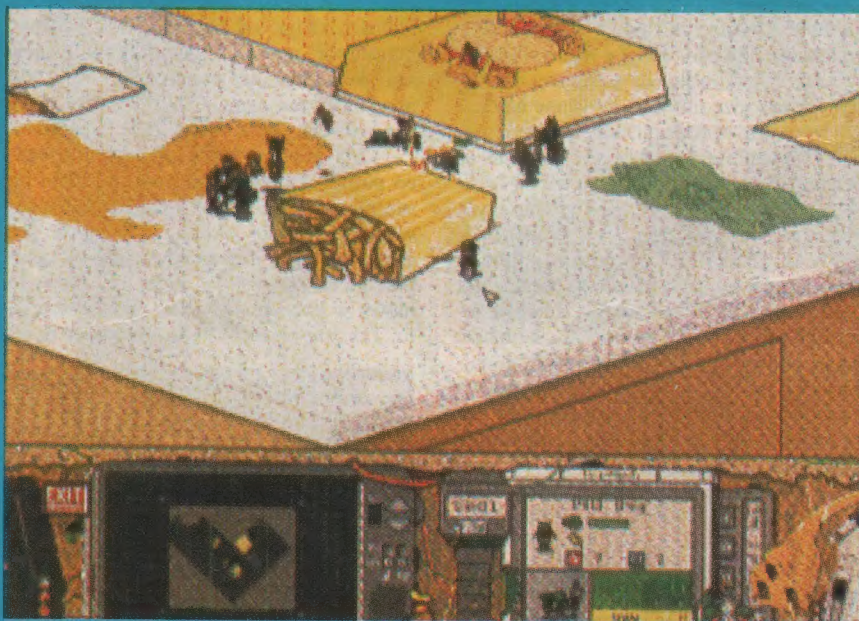
Zazwyczaj programiści Sierry nie pozwalają sobie (nie wiedzieć dlaczego) na żadne eksperymenty. Tym razem jednak zaprojektowali coś, co nie ma swojego odpowiednika i jawi się jako przełom w historii gier strategicznych. Gra wydaje się zmieszana z Sim Ant i Battle Isle, jednak bez powagi towarzyszącej tym dwóm programom. Nie mamy tu do czynienia z robotami, żołnierzami, czołgami, czyli jednym słowem elementami znanymi ze świata ludzi. W ich miejsce "zaprzągnięto" do walki bogu ducha winne owady. Polami bitew są typowe miejsca znane nam wszystkim, jak: kuchnie, bary szybkiej obsługi, piwnice i stoły kuchenne. Na początku każdej potyczki, jak na prawdziwą bitwę przystało, odbywa się mała odprawa. Na niej generał przy pomocy diaprojektora objaśnia położenie naszych wojsk, strategiczne cele i co ważne, dodaje oddziałom odwagi. Na polu bitwy (w wysokiej rozdzielczości) stoją naprzeciwko siebie wrogie wojska. Spotkać tu możemy mrówki, koniki polne, osy, żuki i wiele innych popularnych owadów. Mrówki

i żuki tworzą oddziały lądowe, osy i moskity to lotnictwo, brodziki zaś tworzą nasze siły morskie. Łącznie 22 różnorodne rodzaje insektów stoją do

i ostrzału włącznie. (Nieocenione usługi oddaje nam tutaj mysz). Wszystko to przedstawione jest oczywiście przy pomocy bardzo śmiesznej animacji.

Jak w każdej grze, tak i w Battle Bugs jest jednak kilka rzeczy wymagających krytyki. Na przykład w pojedynku, w którym udział biorą więcej niż 2 owady, bardzo ciężko jest wychwycić pojedynczą figurę, by wydać jej jakiś inny rozkaz. Poza tym po około 20 bitwach o pizzę, sandwicze i frytki gra wydaje się trochę nudna. Pocięszającym jest jednak fakt, że nawet po takiej dawce strategii ciągle jeszcze możemy się śmiać z wyczynów naszych podkomendnych. Dodatkowym atutem, który moim zdaniem chyba w największy sposób podnosi atrakcyjność programu, jest możliwość gry na dwóch graczy.

Wszystko wskazuje na to, że programiści z Sierry po raz kolejny stanęli na wysokości zadania i stworzyli



naszej dyspozycji. Bardzo ciekawy jest fakt, że każdy z nich posiada specyficzne, różniące je od innych właściwości, dzięki czemu gra jest jeszcze bardziej atrakcyjna (np. pająki mogą atakować równocześnie większą ilość przeciwników, osy przejmują rolę strategicznych bombowców itd). Niektóre z oddziałów lądowych posiadają na wyposażeniu szturmowym dodatkowe środki zaczepne. Prym wiodą mrówki, które mogą atakować m. in. bombami, kartaczami, rakietami, kamieniami, truciznami i serem (gazami). Dowodzenie walką odbywa się w czasie rzeczywistym. Możliwe jest jednak włączenie pauzy i wydanie rozkazów oddziałom - od manewrowania, poprzez atak i obronę, do transportu

grę, obok której nie przejdzie objętnie żaden prawdziwy miłośnik komputerowej strategii.

Dariusz Lewkowski

STRATEGICZNA

386
4 MB RAM
VGA



Producent: Renegade

Co opisujesz starocie, ty czorcie jeden - pewnie zakrzykniesz, gdy zaczniesz czytać niniejszy tekst. No, ale trudno - takie życie. Dziś trzeba nawet starociami dorabiać...

Wbrew pozorom, dla większości Czytelników Świata Gier Komputerowych **Uridium 2** starociem pewnie nie jest. Nie wiem, jak dla Ciebie - prosty człowieku. W każdym razie, czy chcesz, czy nie chcesz, musisz zaakceptować fakt, że recenzja **Uridium 2** znajduje się w styczniowym numerze ŚGK z roku 1995. Przypuszczam nawet, że z nienawiści do mnie tekst ten przeczytasz... I o to mi właśnie chodzi.

Legenda jest niezbyt złożona, jak to zwykle ma miejsce w grach, w których głównym zadaniem jest niszczenie przeciwników. Jesteś sobie komandorem, który otrzymał za zadanie zniszczyć statek-matkę wroga. Niestety, doskonale przeszkoleni zwiadowcy dowiedzieli się o Twojej niecznej misji i będziesz zmuszony do walki. Informację tę otrzymujesz w ostatniej chwili i... **THERE'S NO GOING BACK.**

Twój statek (tak na wszelki wypadek) został wyposażony w dosyć skuteczne działko laserowe, którego możesz (zwykle z powodzeniem) użyć do eliminowania wrogów. Przylatujesz więc na terytorium wroga i... dalej wiadomo - miny, wieżyczki miotające zdalnie kierowanymi pociskami, wrogie statki, stateczki, stateczki i tak dalej.

Uridium 2 wyróżnia się z tysięcy (to nie żart!) gier tego typu dopracowaną grafiką i niesamowicie szybką, dynamiczną akcją. Jeżeli na ułamek sekundy skoncentrujesz się na czymś innym, niż kierowaniu własnego statku, wówczas (za hobbickim przepraszaniem) wrąbisz się w minę, czy coś jeszcze gorszego. Tak to już jest. I dlatego warto korzystać z pauzy w tego typu grach, by sprawdzić ilość żyć, zjeść kanapkę, czy (co zdarza się najczęściej) zażyć tabletkę na

uspokojenie. Wydaje mi się, że autor gry, Andrew Braybrook, minimalnie przesadził z tą szybkością i dynamiką grywalności. Na dłuższą metę gracz może znaleźć się w punkcie bez wyjścia, ginąc setny raz pod rząd w szóstym leve-



lu. Problem jest jeszcze jeden... **Renegade** nie udostępnił publicznie żadnych ułatwień, tricków, tipsów, czy też cheatów, nikt też takowych nie odkrył. Zaczyna mi się robić smutno. Dochodzę do konkluzji, że gdybym napisał, że **Uridium 2** jest grą prostą (co też chciałem zrobić), obraziłbym bardzo przede wszystkim Ciebie. Dlaczego? Ano dlatego, że rasowy gracz (nie chcę mówić, kto tu nim jest) musi oceniać gry nie tylko swoimi oczami, lecz również oczami innych. Powiedzmy więc, że **Uridium 2** jest grą trudną. Wiem, wiem - jestem smutnym gościem (absolutnie nie będę się pod tym względem sprzeczał - red. nacz.), ale **Uridium 2** naprawdę JEST GRĄ TRUDNĄ.

Zanim dostało się w moje ręce **Uridium 2**, miałem w głębi mego hobbickiego serca nadzieję na więcej. No

coż, gra nie jest zła, "jakotaka" czy nawet średnia. Jest raczej dobra, lecz w moim uznaniu najnowsze wytwory jak **Super Stardust** czy też **Alien Breed 2: Tower Assault**, przewyższają ją zarówno pod względem grafiki, jak i dźwięku. Niestety, nie pomógł fakt, że pierwsza część **Uridium** zasługuje na miano klasyki (pamiętam emocje towarzyszące rozgrywaniu kolejnych jej poziomów). Rozgrywaniu kolejnych batalii w **Uridium 2** nie towarzyszą już tak ogromne emocje - można by rzec, że gra ta się postarzała. No bo jakby na to nie spojrzeć, **Uridium 2** to "jedynka" z lepszą grafiką i możliwością lotu do tyłu. Czy tylko tyle można było zmienić przez te kilka lat (zbyt bym się nie zdziwił, gdyby ich liczba była zbliżona do dziesięciu)?!

No coż, autor gry chciał dobrze, ale chyba zapomniał o konieczności rozwoju. A przecież w tej branży, kto stoi w miejscu, cofa się! Jeśli jesteś maniakiem i grasz we wszystko, pewnie i tak sięgniesz po tę grę, bez względu na moje biadolenie, ale jeśli nim nie jesteś,

nie rób tego - zagraj lepiej w jakąś supernowość.

Frodo Baggins

Dystrybutor gry:
MarkSoft

ZRĘCZNOŚCIOWA

50%

1 MB RAM
też AGA

Atari ST

CD-32



Producent: Sensible Soccer

Część pierwsza *Cannon Foddera* należała do grona moich ulubionych gier. Teraz powstała druga część tej znakomitej gry i w zasadzie dziwię się, dlaczego jeszcze piszę te słowa. Po prostu *Cannon Fodder 2* tak bardzo wciąga, że szkoda czasu na cokolwiek innego.

Idea pozostała raczej nie zmieniona. Dowodzisz zwykle niewielkim oddziałem żołnierzy ("zwykle", bo zdarzają się misje solowe) i masz za zadanie dokonać eksterminacji w obozie wroga. Zazwyczaj oznacza to wyeliminowanie wszystkich nieprzyjacielskich żołnierzy połączone ze zniszczeniem ich budynków. Do dyspozycji otrzymujesz niewiele, co właściwie oznacza, że w początkowych misjach Twoi żołnierze są wyposażeni jedynie w karabiny (z nieskończoną ilością amunicji). Na szczęście, w nieprzyjacielskich obozach można znaleźć granaty, które będą siał spustoszenie w szeregach wroga. W późniejszych misjach otrzymasz dostęp do bazook, czyli ręcznych wyrzutni rakiet (zwyk-

le, niestety, niekierowanych), które mogą być używane do szybkiego wyeliminowania niebezpiecznych celów (czy-



taj: żołnierzy również wyposażonych w podobną broń). Podobnie jak w "jedynce", w *Cannon Fodder 2* również

będziesz miał dostęp do różnego rodzaju "środków lokomocji", takich jak: samochody, helikoptery czy nawet czołgi. Niestety, nic nie jest niezniszczalne i nawet czołg legnie w gruzach, jeżeli przez przypadek spadnie na niego pocisk moździerzowy.

Z początku być może nie widać aż tak wielkich zmian w stosunku do pierwowzoru. Inna jest muzyczka in-tr (również digitalizowane efekty), zmienił się też obrazek przedstawiający cmentarz bohaterów - zamiast pagórka, w "dwójce" znajdziesz zniekształconą piramidę. Podczas samego wczytywania misji mój hobbicki apetyt na dobrą grę nieco opadł, gdyż ta sekwencja (wraz z muzyką) zupełnie się nie różni od pierwowzoru. Co innego sama gra! Dość znaczącej ingerencji dokonano w zakresie grafiki, która w moim odczuciu jest teraz bardziej obrazowa i czytelna (w stosunku

do pierwowzoru, rzecz jasna). Gdzieś-niegdzie wtrącono nowy dźwięk, lecz w tej sferze raczej nie przesadzano

CD Projekt

CD-ROM: Gry, Użytki, Edukacja.

Najciekawsze pecetowe kompaktki po najniższych cenach.

00-636 Warszawa, ul. Marszałkowska 7/3
tel./fax (022) 25 07 03; fax (0) 2 6123906 (24h)
Poniedziałek - Piątek od 9 do 17.
prowadzimy sprzedaż wysyłkową

Studio Compact Katowice

CD-ROM Recording Amiga/IBM

Nagrywanie, archiwizacja, duplikacja programów komputerowych na płytach kompaktowych CD-ROM

Studio nagrań kompaktowych oferuje najbardziej nowoczesny i ekonomiczny system zapisywania i przechowywania gier, programów użytkowych, danych komputerowych na płytach kompaktowych 650 MB. Profesjonalne wykonanie zapewnia m. in. możliwość dogrania dodatkowych danych komputerowych w późniejszym terminie.

1 płyta kompaktowa 650 MB zastępuje 750 dyskiety DD lub 450 HD

szybkie terminy - gwarancja - najbardziej korzystne ceny, zniżki

informacje, zamówienia
odpowiedzi listownie:
koperta+znak

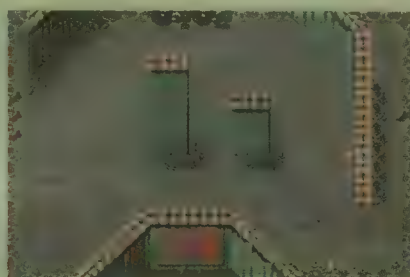
Studio Compact Katowice
ul. Józefowska 114/67 40-145 Katowice
tel. 106 27 68 codz. 15-20



z innowacjami. Jest jednak jedna rzecz, która zmieniła się nie do poznania. Jak zapewne przypuszczasz, chodzi o grywalność, a ściślej - o poziom trudności gry. Gwarantuję Ci, że już w pierwszej sekcji pierwszej misji stracisz człowieka (przy pierwszej rozgrywce). Dalej jest jeszcze trudniej! Nie wiem, czy istnieje taka osoba, która byłaby w stanie przyłożyć się do drugiej części Mięsiwa Armatniego i ostatecznie ją ukończyć. Ludzie z **Sensible Software** zadbali, by **Cannon Fodder 2** nie stanowił rozgrywki na jeden dzień, jeden tydzień, czy nawet jeden miesiąc. W dalszych misjach wrocy żołnierze rażą tak celnie, że

ską technologią, jak bazooki, granaty, artyleria, samochody (mają tendencję do rozjeżdżania Twoich żołnierzy), czy najgorsze ze wszystkiego - helikoptery (uzbrojone) oraz czołgi.

der 2 jest majstersztykiem. Być może mnie ponosi, ale w moich hobbickich oczach jest to jedna z najlepszych gier, jakie kiedykolwiek się ukazały. Stawiam ją sobie ponad pierwszą częścią ze względu na lepszą prezentację, po-



bez pomocy jakichś środków specjalnych można bardzo szybko stwierdzić, że właśnie przybyło się do krainy wiecznych łowów. Potęguje to dodatkowo fakt, że to właśnie żołnierze wroga dysponują całą diabel-

Przypuszczam, że w momencie, gdy czytasz te słowa, gra ta dokonuje inwazji na każdą listę przebojów związaną z grami komputerowymi. I w sumie wydaje mi się, że taka sytuacja jest w 100% uzasadniona. **Cannon Fod-**

drasowaną grafikę oraz zwielenokrotniony poziom grywalności. Dotychczas nie widziałem jeszcze tak wspaniałego programu rozrywkowego, a jakim hobbit, widziałem już naprawdę bardzo wiele. Ciekawe, czy **Sensible Soccer** pójdzie o krok dalej i uraczy mnie (no i Ciebie również) trzecią częścią Mięsa Armatniego. Zresztą bez względu na to, jaki **Cannon Fodder** by nie był i tak postawiłbym mu bardzo wysoką ocenę, ze względu, iż w jego nazwie zostało uwzględnione słowo "mięso".

Frodo Baggins



ZREČZNOŚCIOWA

95%

PC

386
VGA
4 MB RAM

1 MB RAM



Producent: The Software Toolworks

[illegible]

Jest to gra opierająca się na zasadzie „zabijaj i przeżywaj”. Aby przetrwać, musisz chodzić o to, aby w kolejnych etapach zabawy sprostać coraz większym wymaganiom. W **MegaRace** polega to na tym, że scigas się specjalnym, uzbrojonym pojazdem po torze, gdzie jeżdżą jeszcze inne specjalnie uzbrojone pojazdy. Ty je zestrzeliwasz, one zestrzeliwają Ciebie. Aby przetrwać, musisz mieć odpowiednią ilość zdrowia, którą możesz uzupełniać, kiedy tylko dotrą do punktu, w którym jest czarna kula, przy czym ich ilość wzrasta wraz z osiągnięciem coraz wyższych etapów. Po zwycięgu od czterech na pierwszym torze Karolka, Andrzej i Tomasz otrzymują





niadwyrażonego pomysłu, ani nowatorskiego rozwiązania. Natomiast jedną rzecz należy przyznać: do czasu tworzenia wyglądu niektórych tów - są naprawdę ładne. Naprawdę do gustu przypadł mi też drugi, podwodny.

Jeżeli chodzi o opracowanie gry, to można powiedzieć, że jest znakomite. Na ekranie komputera obserwujemy prawdziwy show ze znakomitym prezydentem. Jest naprawdę dobry w swoim fachu) w roli głównej. Gracz oglądający sceny z jego ekranu telewizyjnego nie zauważył nawet, że zaprowadzony przez showmana zawodnik to właśnie ten, którym sam kieruję. Na ekranie zaproszenie telewizyjnego do oglądania wyścigu. Ty zaś zasiadasz za kierownicą jednego z pojazdów, który wcześniej sam wybrałeś - na początku masz ich trzy, a w miarę Twoich postępów pojawiają się kolejne, aż do ośmiu. Każdy z nich ma swoją specyfikę: uzbrojenie (Weapons), odporność na ostrzał (Ar-



wszego wrażeń okazuje się jednak, że rozgrywka nie jest tak trudna, czy wręcz przerażająca, jak to zapowiada instrukcja gry (kolejny minus: instrukcja - wywołanie wrażenia, że gra

regulujący nade. Natomiast, podczas walki z innym pojazdem irytuje mnie jednolitość, tak jak to również wpływa na znudzenie gry.

Sposobem uatrakcywnienia rozgrywki są symbole pojawiające się na jezdni. Mają one różnorodne znaczenie: przyspieszenie lub hamowanie, zbieranie punktów lub tarc (chwilowa ochrona pojazdu), czy dodawanie lub odejmowanie punktów broni i energii itd.

Jako plus mogę jeszcze dodać, że bardzo widowiskowo wygląda przypieranie przeciwnika do bariery - aż sypią się iskry.

Ogólnie mówiąc, MegaRace jest bardzo opracowany pod względem graficznym i muzyki (mimo, że tak naprawdę ocena gry, ale to z tego, skoro nuda po kwadransie. Autoryzacja na komputerze 15 modułów wydaje mi się całkowicie wystarczającą ilością, jak na tak mało wciągającą grę.

Bartosz "Bilbo" Urbański

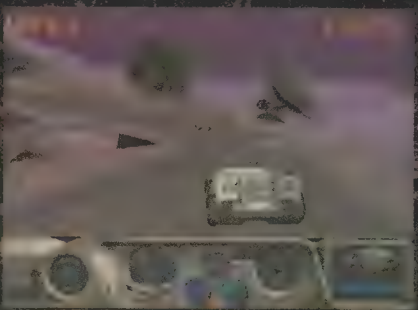
PS. Klawisz ESC pozwala na przeskoczenie "części artystycznej".



nowe, trzymając się daleko od tak słiskich częściach nawierzchni (Ease of Control) i wyposażenie specjalne, np. tarcze (Techno).

Wewnątrz pojazdu, na desce rozdzielczej, widzisz wyświetlacz informujący o stanie energii wroga (głównie o jego całkowitej energii, zmniejszeniu oraz wskaźniku szybkości (SP), energii (EN), uszkodzeń Twojego pojazdu (DM), obecności straszących broni (Guns - karabiny i (Missiles - pociski. Wykazuje on także tryb Turbo-Meter (TH), czyli wskaźnik podniecytowania widowni Twoją jazdą. Muszę tutaj pochwalić wyjątkowo dobre opracowanie graficzne - ekran wyboru pojazdu prezentuje się naprawdę ładnie. Po wciśnięciu klawisza startu następuje

spowoduje u gracza dreszcz emocji, mordercy. Nie należy tutaj nie załkować, zwłaszcza jeśli dopiero co skończyłeś lekturę zabawy w Domino 2). Na ekranie, oprócz Twojego, pojawiają się jeszcze tylko jeden pojazd i w dodatku od razu po ostrzeżeniu poprzedniego. Jest to czynnik po-

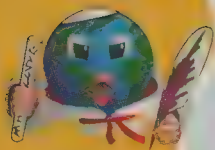


ZRĘCZNOŚCIOWA

50%

PC

386
2 MB RAM
VGA, CD-ROM



ALADDIN

Producent: Virgin Games

Założę się z Tobą, prosty człowieku, że widziałeś disney'owski film zatytułowany "Aladdin". Opowiadał on o gościu o tym imieniu, który miał tendencję do popadania w kłopoty - a to zakochał się w jakiejś księżniczce (na domiar złego - ona w nim również), to znowu znalazł sobie jakąś lampę, w której siedział dżin (ów paskud obiecał mu spełnić trzy życzenia).

Teraz stała się tragedia. Aladdin został złapany przez jakichś tajnych agentów i uśpiony. Owym agentami okazali się przedstawiciele firmy **Virgin Games**, którzy mieli za zadanie wciągnąć postać do gry komputerowej. W pełni im się to udało i dziś możesz czytać o **Aladdinie** już nie tylko w magazynach omawiających filmy, lecz także w Świecie Gier Komputerowych.

Zacznę od kilku słów krytyki. Wszyscy moi znajomi o **Aladdinie** wyrażali się dosyć niepocholebnie, twierdząc, że jest on grą dla małych dzieci. Fakt, żaden z moich znajomych, jakem hobbit, nie jest dzieckiem (w pewnym sensie przynajmniej, gdyż już zdarzały się sytuacje, kiedy musiałem się zastanawiać, czy aby dziećmi nie są). W każdym razie, jest w tym trochę racji. Zwykle gry platformowe z miłą postacią, o miłej grafice, miłym dźwięku i miłej grywalności są przeznaczone dla najmłodszych graczy. Tak również (w moim odczuciu) jest w przypadku **Aladdina**. Nie oszukujmy się - dla Ciebie i dla mnie, starych zwapniałych byków, są gry w rodzaju *Civilization*, *Blade of Destiny*, czy nawet *Sextis*. I nie ma tu znaczenia fakt, iż Ty jesteś zwykłym, prostym człowieczkiem, a ja - wspaniałym i utalentowanym hobbitem. To gra rolę drugorzędną. Na czym to ja skończyłem...

Podążając przez bajecznie kolorowe krajobrazy, podziwiając potężne i dostojne dwory zamków, **Aladdin** może wpakować się w wiele pułapek specjalnie na niego zastawionych (przez agentów z **Vir-**

gin). Nie pomoże tu wiele, a przynajmniej z początku, sam dżin, chłopiec musi radzić sobie sam. Do "pomocy" ma: ręce (walenie mieczem, wspnianie się), nogi (skakanie) i... własny rozum (choć ten ostatni warunkowany jest ro-



zumem samego gracza). Nic ponadto! Tak więc Aladdin będzie musiał się nicznie spocić, aby uratować wybraną swego serca - księżniczkę i na dodatek wrócić do sfery filmu, by móc przygotować na czas "Aladdin 2". Poza wrogami i pułapkami zdzierającymi z niego energię życiową, Aladdin znajdzie wiele cennych przedmiotów, z których jedne przywrócą mu siły vitalne, inne spowodują przyrost punktów, jeszcze inne urczą go "dodatковым życiem".

No cóż, nie mogę napisać, że podchodziłem do **Aladdina** z rezerwą, gdyż z góry zdawałem sobie sprawę jak ta gra będzie wyglądać, gdy ujrzy światło dzienne. Połączenie *Prince of Persia* z typową grą platformową wypadło tak, jak musiało. Nie twierdę, że Aladdin jest grą złą - absolutnie tak nie jest! Dosko-

nała grafika, czyste dźwięki i rewelacyjnie płynna animacja to główne walory tej gry. Uderza również komizm niektórych opracowań (no bo czy jest coś śmiesznieszego, gdy Aladdin skacze po wielbłądzie, a tamten wydaje z siebie przeraźliwe jęki?!). Z grywalnością bywa jednak dosyć różnie. Moim zdaniem, została ona opracowana w ten sposób, by każdy, niezależnie od wieku, mógłby się grą nacieszyć. Poziom trudności jest "modyfikowalny". Potężny, prawdziwy gracz (ze skromności nie podam przykładu) wybierze najcięższą możliwie rozgrywkę, zaś ktoś raczkujący w dziedzinie gier (tutaj też nie chcę podawać przykładu, by Cię nie urazić) - z pewnością zdecyduje się na najniższy poziom trudności. Mimo że sam tytuł: "Aladdin" mógłby już sprzedać tysiące gier, cieszę się bardzo w swojej hobbickiej skromności, że **Virgin Games** wypuścił grę po dosyć długim okresie, przeznaczonym na playtesting i ewentualne usuwanie błędów. Nie chcemy przecież drugiego programu typu *Global Gladiators*, czyż nie? Teraz pozostaje

mi jedynie mieć nadzieję, że **Aladdin** trafi, podobnie jak inne gry firmy **Virgin Games**, na polski rynek za sprawą **IPS Computer Group**.

Frodo Baggins

ZRĘCZNOŚCIOWA

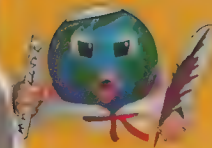
87°

PC

386 VGA

1 MB RAM
też AGA

Megadrive,
SUPER NES



Rise of the Robots

Producent: Mirage

Człowieku, jakim hobbitem, czego takiego jeszcze nie było, żeby w jednym miesiącu spadło mi na mą główkę tyle nowości (piszę te słowa na początku grudnia). Przykładowo: *Cannon Fodder 2*, *Jungle Strike*, *Aladdin*, *Super Stardust*, *Theme Park*, *Alien Breed 2: Tower Assault*, *Football Glory*, no i oczywiście *Rise of the Robots*. Na tę ostatnią grę, jakim hobbitem, czekałem od długiego roku, a dostałem ją... przedwczoraj, także jest to niewątpliwie produkt bardzo "ciepły".

Po uruchomieniu gra zachwyca swą introdukcją nawet najbardziej wybredną osobę. W jakimś tam mieście jakieś tam dowództwo zostaje opanowane przez zainfekowane roboty (widzicie, cholerni ich twórcy, jak wiele wasza robota może zepsuć?!). Ty, jako żelazny, prosty cyborg, otrzymujesz zadanie pokonania ich i przywrócenia praworządności w komendzie głównej. No więc - DOKOPIM!

W zasadzie tym, co przemawia przez grę, to pokaz możliwości graficznych dzisiejszych komputerów. Krótko mówiąc, takiej grafiki w grze dotychczas jeszcze nie udało mi się ujrzeć (pewnie Tobie też nie, ale w sumie to nic dziwnego). Trójwymiarowa grafika renderowana w trybie ray-tracing może położyć nawet najbardziej zatwardziałego hobbita. Wiem, wiem, pisałem już podobnie o innych grach (nie zmieniam swego zdania - nadal ich grafika jest rewelacyjna), ale mimo wszystko nawet ich "rewelacyjna grafika" nie może się

równać z tą, którą zastosowano w *Rise of the Robots*. Toż to już szczyt pierwszej ligi, "masterpiecy" jak pewnie napisaliby Angliści (choć po nich niczego nie można się spodziewać).



Dźwięk nieco odstaje od grafiki (ostatecznie "nobody's perfect except Frodo Baggins"), lecz i na pewno jest wystarczający. Przepraszam, określenie "wystarczający" dla dźwięku z tej gry to raczej obraza. Poprawiam się więc: dźwięk jest bardzo dobry. Co do grywalności, przypuszczam, że możesz się ze mną spierać. Mnie, jako hobbitemu, wydaje się, że i pod tym względem *Rise of the Robots* wiezie prym, jednak ostatecznie jest to tylko jedna z bijatyk, od których (wyłącznie pod względem grywalności) zwykle nie wymaga się zbyt wiele.

Przypuszczam, że chcesz się dowiedzieć, jak przebiega sama gra. Co by Ci to powiedzieć? Bijatyka jak bijatyka. Walisz we wszystko, co się rusza na ekranie. Dodatkowo autorzy zastosowali w *Rise of the Robots* pewną ciekawą sztuczkę. Otóż każda z postaci ma swoje tzw.

czułe punkty, w które trafienie może uszczknąć znacznie więcej energii, niż w każde inne miejsce. Poza tym, masz pewien wpływ na siłę swoich uderzeń (regulujesz ją, trzymając fire w bezruchu). Oczywiście, im silniej uderzysz, tym więcej energii straci przeciwnik, jednak czas magazynowania siły na taki zabójczy cios może równie dobrze wykorzystać Twój przeciwnik.

Na zakończenie pragnę wyrazić swoje czyste hobbickie przerażenie. No bo założmy (całkiem słusznie), że kilkadziesiąt lat temu moi kumple z Nowego Świata wylecieli na Księżyc. OK, da się przeżyć. Ale teraz założmy, że jeszcze pięć lat temu większość takich ludzi, jak Ty, miała komputerki na kształt 4-bitowych małych Atari, zachwycając się grafiką w grach typu *Arkanoid* czy *River Raid*. Dobrze, ale dzisiaj, w roku 1994, zamiast 4-bitowych kalkulatorów masz na biurku 32-bitowy kombajn, na którym zachwycasz się grafiką *Rise of the Robots*. A to przecież tylko pięć lat! Dlaczego więc, do cholery, nie koloni-

zujemy jeszcze Marsa i powoli nie kierujemy się na inne, nieznane galaktyki? Oczywiście możemy, ale tylko w jeden sposób - grając w gry komputerowe. Mam nadzieję, że nie będzie to trwało wiecznie.

Frodo Baggins



ZREĆCZNOŚCIOWA

90%

PC

386 VGA

1 MB RAM
lub AGA

CD32
SNES
MEGA DRIVE



Producent: MegaQuest

W ŚGK 7-8/94 przedstawiłem wywiad z właścicielami firmy **MegaQuest**, która sprowadziła do Polski grę **Energise** na podstawie licencji ze słynnym **Quasarem**. W niniejszym numerze chciałbym zaprezentować grę **Energise** w całej jej krasie.

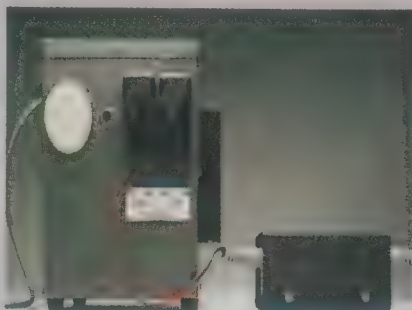
Przed wejściem na plac boju graczy wprowadzani są do tzw. briefing room, gdzie na bardzo efektownym filmie wyjaśniane są cel gry, punktacja i zakazy. Podczas gry w **Energise** obowiązują pewne zasady:

- nie wolno wspinać się na przeszkody;
- nie wolno wchodzić do samochodów;
- nie wolno używać siły w stosunku do kogokolwiek;
- nie wolno biegać (ta zasada jest najczęściej łamana).

Później przechodzi się do pomieszczenia, w którym znajduje się broń laserowa oraz specjalne kamizelki. Ustalany jest skład drużyn (kto idzie do czerwonej, a kto do zielonej), po czym każdy zawodnik zakłada swą kamizelkę. Istnieją dwa typy: lżejsza i cięższa - z wyraźną preferencją lżejszych (cięższe krępują ruchy, zwiększają widoczność noszącego ją i wcale nie stanowią lepszej ochrony). Dopiero teraz zawodnicy udają się na

ogromną salę, a następnie do swoich "energiserów", aby naładować swą broń laserową...

Pomieszczenie, w którym odbywa się wymiana strzałów jest bardzo duże, a dla utrudnienia stanowi labirynt krętych korytarzy i ścian. Nie jest to jednak problem dla zawodników elitarnych, którzy znają rozkład ścian niemal na pamięć (jeden zwierzył mi się, że bez problemu mógłby z pamięci narysować mapę).



Gdy wszyscy naładują broń, rozpoczyna się właściwa gra. Z tyłu pistoletu widoczne są dwie cyfry: 4 i 20. Czwórka oznacza liczbę "żyć" posiadanych przez danego zawodnika, dwudziestka zaś to liczba strzałów na dane życie. Można więc w sumie strzelić osiemdziesięciokrotnie, jednak tylko pod warunkiem, że nikt nas nie trafi. Jeżeli jednak mamy pecha i wiązka promienia laserowego uderzy w naszą kamizelkę lub pistolet, wówczas tracimy życie. Po stracie wszystkich punktów strzału powinniśmy koniecznie (i jak najszybciej) udać się do energisera naszej drużyny, by ponownie naładować się (z tyłu pistoletu będzie wówczas czas, który pozostał do zakończenia gry).

Celem zmagania jest zdobycie jak największej liczby punktów (dla dru-

żyny i dla samego siebie). Uzyskiwane jest to poprzez trafianie przeciwników z broni laserowej. Za każdy celny strzał w przeciwnika otrzymujemy sto punktów dla siebie i jeden dla drużyny.

Na sali, poza korytarzami i labiryntem ścian, znajdują się również dwa niezwykle istotne punkty, a mianowicie bazy. Dwukrotny celny strzał w czołe miejsce bazy spowoduje jej zawycie, co oznacza, że gracz ją trafił (tysiąc punktów indywidualnie i dwieście grupowo). Następnie baza wyłącza się na trzydzieści sekund (w przeciwnym wypadku można by strzelać do niej przez cały czas!), by później znowu być "gotową na trafienie". Bazy, grube, skręcone rury, nie są jednak bezbronne. Po otrzymaniu dwóch strzałów zaczynają miotać bombami, które trafiając zawodnika "kradną" mu jedno życie. Celne strzały w bazę mogą przesądzić o zwycięstwie, więc koniecznie musimy pamiętać, że przeciwnik również będzie próbował się dobrać do naszej. Przynajmniej dwie osoby powinny w każdym momencie gry bronić tego arcyważnego punktu.

Po zakończeniu gry wszyscy zawodnicy odkładają swoje kamizelki i pistolety (koniecznie zapamiętując numer) i przechodzą do recepcji. Tam, po ujawnieniu numeru, otrzymują kartkę z wynikiem (liczba celnych strzałów oddanych w przeciwników, liczba trafień bazy, procentowa skuteczność trafiań). Aktualnym rekordem jest liczba zbliżona do 25.000 punktów, ale ten, kto po czterech, pięciu grach zdobył około 6.000 punktów, już powinien się cieszyć. Najlepszy w drużynie zostaje TOP GUNEM i może się następnie wpisać do zeszytu (wraz z adresem itd.). Najlepsi TOP GUNI otrzymują bezpłatnie koszulki (oczywiście z nadrukiem TOP GUN).

Energise jest bardzo ciekawym sposobem spędzenia czasu, lecz w gruncie rzeczy szkoda, że pistolety laserowe nie strzelają prawdziwą, tnącą żelazą wiązką. A szkoda!

Frodo Baggins







1/1995



cztery razy więcej, a robot bezustannie Cię goni. Masz nawet swoją własną dziurę, którą stanowi tunel komunikacyjny zakończony ślepą ścianą. Tuneli tych jest jeszcze znacznie więcej, a służą nie do pomuszania się pomiędzy różnymi pokładami. Tęgo jednego, o którym wspominałem, nie ma jednak w paśmie komputera, a to sprawia, że robot "nie widzi" go. Jesteś więc tam bezpieczny. Ale tylko tam. Cała reszta statku to rewir robotów, na którym pojmie pełnoletni sezon polowań na obce sondy.

Załóżmy teraz, że udało Ci się uniknąć niebezpieczeństwa i zabrać wszystkie wspomniane wyżej elementy. Do zrobienia przestaje Ci jeszcze tylko dwie rzeczy. Musisz uniezależnić robotów, a następnie zainstalować bądź zainicjować statek. Ale jak to zrobić, nie mam bladego pojęcia.

Na pierwszy rzut oka **Iron Helix** sprawia bardzo dobre wrażenie. Ekran gry jest estetyczny, a co więcej, pomimo umieszczenia na nim sporej ilości wskaźników, przejrzysty. To znaczy, byłby przejrzysty, gdyby nie dwa małe szczegóły. Zaczniemy od faktu, iż **Iron Helix** pracuje pod Windows w rozdzielczości nie większej niż 640 na 480 pikseli przy 256 kolorach. Plansza gry nie zajmuje jednak całego ekranu monitora, jak mogłoby się tego spodziewać gracz oczekujący od CD-ROM niezłej grafiki, lecz jest zmniejszona do jakichś 70%. Jego pełnej objętości (spójrzcie, reszta obok). Zastanawiałem się, co podobałoby taki krok, zważywszy, że większość planszy gry jest w czasie zabawy nielichwana, gdyż nawet 386 33MHz powinien "wciągnąć" niewielkie okienko z niechlubnym obrazem przewidywanym z Twojej sondy (o tym bliżej wspomnę resztą za chwilę). Plansza gry zajmuje więc nielicznie czwartą część ekranu. Patrząc na nią, odnosi się wrażenie, że autorom zabrakło śmiałości, aby czynie wypełnić tę wolną przestrzeń.

Druga rzecz, która nie przypadła mi do gustu, to podział funkcjonalności planszy gry. Należałoby się zacząć od tego, iż to co widzisz jest "niby" interfejsem służącym do komunikacji z Twoją sondą. Ma on wybrane "funkcyjne" charakterystyki, jest mroźny jak lodowisko, wciągając w to mały ekran, na którym wyświetlany jest obraz zestrutowany przez kamerę sondy. W tym momencie nieodmiennie nasuwa mi się skojarzenie z różnymi filmami SF, w których bohaterowie obserwują



świat w okularach, obserwując małe ekrany, gdzie zamiast obrazu, jest "kawałek" i tak naprawdę nie ma widok (jak miało to miejsce choćby w **Alien**). Tutaj sprawa nie wygląda może tak dramatycznie w odniesieniu do jakości odbioru, jednak jeśli weźmiemy pod uwagę wielkość zainstalowanego monitora, to trzeba wyraźnie powiedzieć, iż jest on MAŁY. W tym momencie, aż prosi się o funkcję powiększenia obrazu, jak zrobiono to na przykład w **Doomie**. Oznacza to, iż grafika, choć sama w sobie ładna, nie może być należycie doceniona przez gracza, gdyż zbyt słabo ją widzi. Interakcja autorów była naprawdę dobra, gdyż dali mi do dyspozycji przyciski, które spowodowałyby ładowaniem kolejnych dużych sekwencji danych, jednak rezultat końcowy jakby obrócił się przeciwko samej grze.

Co się tyczy reszty ekranu, to nie mam żadnych zastrzeżeń. Wszystkie ważne klawisze zostały umieszczone blisko siebie, w związku z czym nie muszę wykonywać myślnik skomplikowanych operacji ruchomych, a i na klawisze się nie naciżę. Bardzo wygodne jest przy tym korzystanie również z klawiszy i myszki. Kursory służą wówczas do poruszania sondą, a myszka do prowadzenia poszukiwań i obsługi mapy. Miłe i funkcjonalne.

Ostatnia rzecz, na którą chciałbym zwrócić uwagę, to dźwięk. Tutaj również mam mieszane uczucia. Muzyczka, która słyszysz na początku zabawy, jest wprowadzić bardzo przyjemna dla ucha, ale trwa (sprawdziłem z zegarkiem w ręku) niewiele ponad 1,5 minuty. To trochę za mało, zważywszy ile mogłoby się zmieścić na kompaktce. Lepiej wypada dźwięk

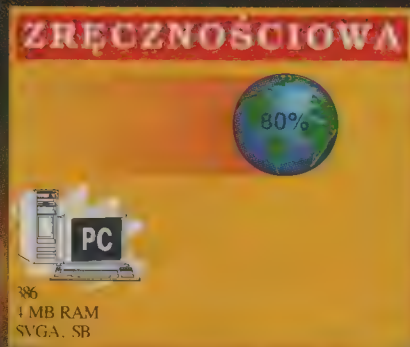
w trakcie samej gry. Kiedy m ławisz się nawracaniem drzew, czy powoływaniem DNA.

Trudno mi powiedzieć, czy program spodoba się każdemu. Zadowoleni powinni być Ci, którzy wcześniej mieli styczność z **Eye of the Beholder**. Choć założenia obydwu programów są całkowicie odmienne, jednak łączy je sposób organizacji ekranu, pierwszoplanowa perspektywa gry oraz fakt, iż trzeba nieźle myśleć, aby ustawić wszystkie potrzebne Ci elementy. Zwiadowcy strzelania, choćby w śladnych ilościach, mogą być z kolei rozczarowani, gdyż w **Iron Helix** nie znajdują tego zbyt dużo (jesli u ogółu). Smakoszki domniawczo pewnie natomiast zapatrzeć się w mocno szkieł powiększających, gdyż, jak już mówiłem, grafika jest ładna, lecz niestety mała.

Piotr Orchołski

Dystrybutor gry:

CD Projekt
ul. Wiejska 19/14
00-480 Warszawa





Producent: Gage Software LTD

Czy pamiętasz *Super Cars 2* albo *Skid Marks*? Były to wyścigi samochodowe widziane z góry. **Power Drive** także należy do tego typu gier, od razu trzeba jednak zaznaczyć, że postęp pod względem wykonania tego typu programów znacznie poszedł do przodu i gra tylko w niewielkim stopniu przypomina swoje prekursorki.

Na początku masz do wyboru różnego rodzaju samochody, chociaż na starcie możesz kupić tylko Mini Cooper S (takiego, jakim jeździ Jaś Fasola) oraz - UWAGA! - Fiata Cinquecento Turbo. W kolejce czekają lepsze wozy, jak Renault Clio Williams i Vauxhall Astra GSI 16V, ale na nie trzeba będzie zapracować (a są bardzo drogie).

Żeby zarobić pieniądze, trzeba oczywiście wygrywać wyścigi. Także wygranie eliminacji przynosi dochód pieniężny, a jeżeli dotrzesz do mety przed komputerem, otrzymasz dodatkową premię pieniężną.

Gracz przed wyścigiem może potrenować swoją technikę jazdy (Practice). Wygląda ona nieco inaczej, niż w innych tego typu grach, nie jeździsz bowiem po torze, tylko po placu manewrowym, na którym oczywiście masz poustawiane słupki wyznaczające tor jazdy. Aby zakończyć trening, wystarczy zaparkować samochód na polu oznaczonym napisem Exit.

Jeżeli już stwierdzisz, że możesz przystąpić do zasadniczej gry, korzystasz z opcji Start Game. Na początek kupujesz sobie samochód i wybierasz jego kolor. Następnie oczom Twoim ukazuje się mapka miejsca, gdzie będzie odbywał się wyścig oraz cena wpisowego. Ścigać się możesz w różnych rejonach świata - w Monte Carlo, Kenii, Szwecji, na Korsyce, w Arabii, Finlandii, Australii i Wielkiej

Brytanii. Teraz przechodzisz do samej gry.

Na dole ekranu znajduje się coś w rodzaju tablicy rozdzielczej. Z lewej strony ukazany jest aktualny czas jazdy, strata do naszego rywala. Pośrodku znajduje się skrzynia biegów i zaznaczony aktualny bieg. Skrzynia biegów jest automatyczna, więc nie ma problemów z uciążliwym przełączaniem biegów. Istnieje też możliwość włączenia biegu wstecznego, który nie



raz może się okazać przydatny. Efekt ten osiąga się poprzez wciśnięcie spacji. Jeżeli zechcesz sobie potrafić, wciśnij klawisz H. W prawym dolnym rogu ekranu widnieje czas, jaki masz na ukończenie danego etapu. Jeżeli nie zmieścisz się w jego limicie, gra zostanie przerwana i wyścig musisz powtórzyć jeszcze raz - chyba, że nie masz już na to pieniędzy, a wówczas kończysz grę.

Znasz już teraz podstawy, możesz więc zaczynać. Widzisz tor z miejscem startu. Naciskasz fire i jedziesz. Na początku jest to jedynie eliminacja, a dopiero następny wyścig, to rywalizacja z komputerem. Moje pierwsze wrażenie z jazdy było niezbyt dobre. Samochód prowadziło się trudno, ponieważ za bardzo reagował na ruchy joysticka. Dlaczego? Ponieważ po raz pierwszy zastosowano efekt skręcania kół. Nie byłem do tego przy-

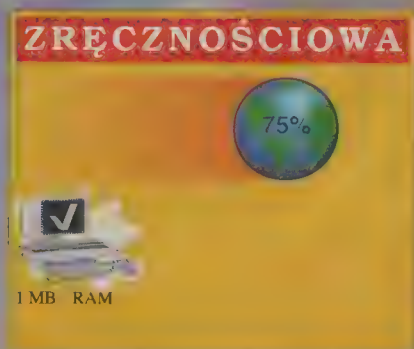
zwyczajony i dopiero po kilku próbach zacząłem czuć się pewnie. Przed każdym zakrętem pojawia się strzałka, w którą stronę należy wykonać manewr. Oczywiście Twój samochód nie jest niezniszczalny. Każde uderzenie kosztuje Cię kilka procent uszkodzenia samochodu. Przed następnym wyścigiem zostanie pokazany stan kondycji Twojego auta, w którym za odpowiednią opłatę będziesz mógł przywrócić mu poprzednią sprawność. Podczas jazdy na drodze możesz spotkać różnego rodzaju przedmioty. Należą do nich: plik pieniędzy, wiadomo po co, zegarek, który zatrzymuje czas na pięć sekund; kółko z literką N - czyli nitro (turbo). Oprócz zmiany scenerii, może się także zmienić pogoda. Świetnie się jeździ po oblodzonej nawierzchni, koniecznie musisz tego spróbować.

Do mankamentów programu należy zaliczyć fakt, że w niektórych momentach obraz nie nadąża za samochodem. Zdarza się to na szczęście tylko przy ostrych zakrętach, ale mimo wszystko raz.

Gra posiada kody, które można wpisać na początku każdego etapu (Password). Otrzymuje się je po ukończeniu danego toru.

Uważam, że **Power Drive** powinien spodobać się wszystkim fanom tego typu gier. Jego grafika stoi na niezłym poziomie (może z wyjątkiem zoomer rotatingu), zwłaszcza biorąc pod uwagę fakt, że jest to wersja przeznaczona na wszystkie modele Amigi. Poza tym prawdziwą przyjemność można osiągnąć, grając w większą ilość osób, a taką możliwość program daje. Zawodnicy startują wówczas na przemian. Przy graniu solo warto wiedzieć, że komputerowy przeciwnik jest naprawdę dobry. Wcale nie wypada z toru! Można to sprawdzić na demku, na którym komputer prezentuje swój poziom jazdy. Jest to zresztą małe przezięcie, które może zniechęcić nerwowego gracza. Moja rada na to: trzeba zacisnąć zęby i grać dalej - bo warto.

Arkadiusz Matczyński





THE HIDDEN BELOW

Producent: Soft Enterprises

To miało być jeszcze jedno rutynowe zadanie. Takie, jak wiele innych. Jako detektyw, zostałeś zatrudniony przez firmę produkującą kosiarki do trawy, by zbadać przypadek szpiegostwa gospodarczego. Po kilku dniach śledztwa konieczne do zakończenia dochodzenia i zdobycia niepodważalnych dowodów okazało się odwiedzenie budynków fabryki. Miejsce to położone było w dość znacznej odległości od miasta. Niestety, z powodu złej pogody i zwykłej ludzkiej nieuwagi trafiłeś przez pomyłkę do zupełnie innego zakładu. Po krótkiej chwili zorientowałeś się, że nie produkuje się w nim żadnych kosiarek, lecz zombie i monstra. Od jakiegoś ciężko rannego strażnika dowiedziałeś się, że jakaś obca moc przejęła kontrolę nad fabryką i przy pomocy tajemniczego generatora planuje zagładę całej rasy ludzkiej. Jak to w życiu bywa, spośród 5.5 mld ludzi żyjących na Ziemi to właśnie Ty trafiłeś tutaj. Twoim zadaniem jako prawdziwego detektywa będzie przeciwstawić się Złu i ruszyć z czterdziestką piątką w dłoni, by zmusić obcych do zaniechania swych niecnych zamiarów.

Ażeby osiągnąć swój cel, musisz najpierw przejść wszystkie hale i tajemnicze przejścia w fabrycznych budynkach. Droga ta będzie oczywiście "usłana" przeciwnikami wszelakiej maści, wielkości i stopnia niebezpieczeństwa. Na szczęście programiści stoją po Twojej stronie. Dzięki temu podczas wędrówki znajdziesz specjalne narzędzia do eksterminacji tych niezbyt miłych "gości", jak miotacz ognia, chaigun, strzelba, amunicja, medyczne pomoce itd. Poza tym pomocne okazać się mogą (jeśli je oczywiście znajdziesz) terminale kompu-

terowe, które włączają system kontrolny fabryki, tj. kamery wideo. Kamery przekazują czarno-biały obraz pomieszczeń, przez co umożliwiają taktyczne zaplanowanie kolejnej akcji (przed otwarciem drzwi).

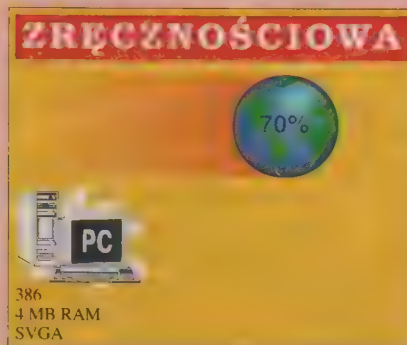


W sumie poruszasz się przez ogólnie już znany (zgadnij, dzięki jakiej grze?) świat nazywany fachowo "Texture Mapped Real Time 3D Labyrinth" i strzelasz do wszystkiego, co się rusza. Grafiki, oświetlenie, potwory i przede wszystkim prędkość zależy, tak jak w pierwowzorze, od wydajności Twojego zestawu (głównie procesora). Jeśli jesteś szczęśliwym posiadaczem komputera 486 i powyżej 4 MB RAM, możesz włączyć moduł wysokiej rozdzielczości, co dodaje całości jeszcze większego realizmu. Zmniejsza to jednak w sposób znaczący ogólną prędkość programu.

Jako nowość w grach tego typu wprowadzono możliwość patrzenia

w górę i w dół. Poza tym mapy poszczególnych poziomów wyświetlane są na monitorze przez cały czas Twojej wędrówki. Pewnym utrudnieniem jest konieczność uprzedniego zebrania odpowiedniej, aktywizującej je ikony. W sytuacjach, w których nasz wzrok przestanie spełniać swą rolę (brak światła), możesz użyć takich pomocy, jak noktowizor, skaner na podczerwień itp. Największym jednak zaskoczeniem dla potencjalnych kupców tego programu będzie fakt, że gra jest o wiele mniej brutalna niż *Doom*. Nie ujrzysz tutaj śmierci w męczarniach, ciał odrzucanych uderzeniami kul czy hektolitrow krwi znaczących drogę Twojej wędrówki. Wszystkie te ograniczenia brutalności w grach komputerowych mają na celu szeroko pojętą ochronę młodzieży. Firma pozostawia jednak otwartą furtkę dla pełnoletnich maniaków niszczenia. Jak się okazuje możliwe będzie zamówienie specjalnej dyskietki, która takowe właśnie sceny aktywizuje.

Dariusz Lewkowski





Hyperspeed

Producent: MicroProse

Firma **MicroProse** znana jest chyba wszystkim zwolennikom komputerowej rozrywki. Do niedawna wiodła prym wśród producentów gier symulacyjnych, zaś ostatnio z sukcesem rozszerza swoje pole działań na różnorodne krzyżówki. Jedną z nich jest program **Hyperspeed**, który do najnowszych już nie należy, za to łączy w sobie dwa typy gier: symulacyjne i strategiczne (a nawet w niewielkim stopniu przygodowe).

Na początek wtrącenie. Zastanowiła mnie dość istotna kwestia. Mianowicie nikt z moich znajomych o **Hyperspeed** nie słyszał, a żadne pismo nigdy nie zamieściło recenzji, czy choćby wzmianki, że takie coś w ogóle istnieje. Właśnie dlatego postanowiłem poświęcić trochę czasu tej grze. Czy słusznie - niech Czytelnik oceni sam.

Czołówka gry jest bardzo zachęcająca. Grać dowiaduje się z niej, co będzie jego zadaniem. Tym razem nie zastajesz sytuacji tragicznej, aczkolwiek do ideału tu daleko. Rodzaj ludzki przeżywa właśnie kryzys przeludnienia na rodzimej planecie. Jedynym ratunkiem jest szeroko zakrojony program podboju wszechświata. W kierunku wielu sektorów gwiazdnych mają zostać wysłane statki zwiadowcze, świetnie przygotowane, z doborową załogą. Jednym z takich zdobywców jest... wiadomo kto.

Do swojej dyspozycji otrzymujesz wysokiej klasy statek typu Trailblazer. Nie jest on szybką ani zwrotną jednostką, za to posiada imponujące uzbrojenie. Podstawową bronią jest działo (main gun). Jest w stanie rozłożyć na części każdego przeciwnika, co oczywiście zabiera nieco czasu. Oprócz tego do obrony przed pociskami wroga,

a także jego szybkimi, małymi statekami, służy wieżyczka laserowa (blaster turret). Ponadto do ataku używa się rakiet w dwóch odmianach. Pierwsze, zwykłe, których jednorazowo można zabrać dziesięć sztuk, nie są zbyt groźne. Natomiast drugie, kamikadze, w sile dwóch egzemplarzy, są w stanie zniszczyć dużych rozmiarów statek. Tymi raketami steruje się osobiście. Ich wadą jest mała prędkość, co zwiększa prawdopodobieństwo trafienia rakiet przed dołotem do celu.

Trailblazer posiada także pokładową eskadrę myśliwców, bardzo szybkich (nawet za szybkich) statków, które służą do obrony przed mniejszymi pojazdami oraz pociskami wroga.

Tak oto wyekwipowany, ruszasz na wielką zdawałoby się przygodę. Otrzymujesz status ambasadora Ziemi zarówno w sprawach handlowych, jak i militarnych. Oznacza to ni mniej ni więcej, że w kosmosie masz całkowicie wolną rękę. Celem głównym misji jest odnalezienie planet nadających się do zasiedlenia przez ludzi oraz ugruntowanie pozycji naszej cywilizacji we wszechświecie.

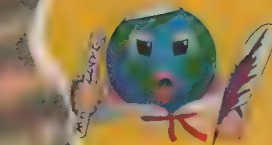
Jak już wspomniałem, gra jest głównie symulacją, zatem skupię się na tej stronie programu. Przeważającą część rozgrywki spędzisz za pulpitem sterowniczym ziemskiego cudu techniki. Największą część konsoli zajmuje ekran, którego roli nie trzeba wyjaśniać. Poniżej znajduje się radar oraz komputer identyfikacyjny określający typ statków znajdujących się w przestrzeni oprócz Ciebie. Po lewej stronie monitora widnieje ekran stanu technicznego urządzeń pokładowych. Kolor zielony oznacza wolne miejsce na moduł, czerwony to sprawnie działający podzespół, a mieniący pomarań-

czowy jest uszkodzoną częścią do wymiany. Po prawej masz współczynnik naładowania działa (piramidka). Jeśli jest całkiem czerwony, oznacza to bron gotową do strzału. Poniżej znajdują się dwa słupki. Niebieski to prędkość statku na napędzie konwencjonalnym (im wyższy, tym jest większa szybkość), natomiast czerwony określa ilość posiadanego paliwa (zostaje ono zużyte podczas przebywania w hiperprędkości). Maksymalnie Trailblazer przenosi 500 jednostek i trzeba bardzo uważać, by nie znaleźć się w przestrzeni między systemami z pustym bakiem. Oznacza to koniec gry.

Z ekranu głównego sterować można działem, raketami i myśliwcami. Do blasterów przechodzisz przez naciśnięcie klawisza SPACJA. Z kokpitu przedostajesz się też do pokoju technicznego (klawisz E). Są tu opisane podstawowe urządzenia niezbędne do poprawnego działania statku. Od lewej, z góry, ekran, napęd hiperprzestrzenny (spindrive), działka laserowe, działło główne, silniki konwencjonalne. W każdym urządzeniu jest kilka tzw. modułów Jettisona. Po zainstalowaniu kolejnych maszynaria działa sprawniej, np. pojazd może osiągać większą prędkość. Tutaj też leżą sobie na uboju dyskiety, które okazują się być doskonałym środkiem płatniczym w handlu z obcymi. Naturalnie części zamiennych nie ma na pokładzie zbyt wiele, szczęśliwie jednak można je zdobyć przez wyżej wspomniany handel z innymi rasami. Nie zapominać jednak, że celem głównym jest eksploatacja przestrzeni gwiazdnych.

Jeśli chodzi o naukową stronę misji, to pojazd został wyposażony wystarczająco dobrze. Za każdym razem, gdy przylatujesz do systemu, czy to zamieszkanego (obecność stacji kosmicznej), czy też nie, aby czegoś więcej się dowiedzieć, musisz wystrzelić próbnik (P). W przypadku opuszczonego układu pojawi się plansza informująca o ilości planet i warunkach klimatycznych na każdej z nich. Jeśli zasoby jakiegoś ciała niebieskiego są dla Ciebie interesujące, możesz je sobie przywłaszczyć, stawiając kopalnię (M). Idealną sytuacją jest temperatura "just right" oraz złoza "habitable", oznaczają bowiem planetę nadającą się do zasiedlenia. Wtedy postępujesz jak wyżej. Prócz tego naciśnięcie przycisku C zawsze udostępnia informacje o systemie, jednak nieco innego rodzaju.

Jak się okazuje, wszechświat nie jest wcale wolny od istot rozumnych.



Wręcz przeciwnie, zamieszkuje go wiele interesujących ras. Jedne są mądre, a inne agresywne, natomiast zadaniem gracza jest nauczyć się postępować z każdą z osobną. Aby sektor został uznany za możliwy do kolonizacji, trzeba unormować stosunki z sąsiadami przez pakt pokojowy i handel lub, jeśli nie ma innego wyjścia, przez całkowite zniszczenie oportunisty. Niestety, w przypadku wybrania tej ostatniej opcji postępowania okazuje się, że walka do najłatwiejszych nie należy i trzeba się czasem wykazać niezłą zręcznością, by przechylić szalę zwycięstwa na swoją korzyść.

Rodzaje statków przeciwnika są tak różnorodne, że wymienianie ich typów mija się z celem. Dość, że do każdego należy podchodzić z respektem. Czasami też zdarza się, iż obcy mogą zaskoczyć Cię w czasie przelotu między systemami. Sam musisz zdecydować, czy podjąć walkę, naciskając jakikolwiek klawisz, czy też przemknąć po cichu dalej. Zwykle statki wroga żądają kilku modułów Jettisona i po ich otrzymaniu (J) oddalają się w swoją stronę. W przeciwnym wypadku dochodzi do batalii.

Chciałbym tu jeszcze zwrócić uwagę na interesujący i dobrze rozwiązany model negocjacji z obcymi. Zaw-

sze jest do wyboru kilka możliwości. Zależnie od ruchu gracza, odmiennie zareaguje jego oponent. Można w ten sposób zmusić przeciwnika do uległości bądź rozpętać krwawą wojnę.

Jest ponadto jeszcze jedna ważna rzecz. Rakiety, myśliwce, a przede wszystkim paliwo można uzupełnić w specjalnym doku przygotowanym do tego celu. Wystarczy wybrać opcję mapy (N) i podświetlić Home Base. Statek natychmiast się tam uda i po ładnej, animowanej sekwencji będzie ponownie gotów do drogi.

Nakreśliłem dość zachęcający obraz gry. Teraz czas go nieco zburzyć. Nie wspominałem dotąd nic o grafice. Co prawda, poziom szczegółów można regulować, lecz nawet na najwyższym poziomie obraz nie przedstawia się, mówiąc delikatnie, zbyt zachęcająco. Ponownie masz do czynienia z wektorówką w 16 kolorach. Wiem, wiem, program nie jest nowy, jednak twórcy chyba nie stanęli na wysokości zadania.

Na szczęście, grafika to tylko część finalnego produktu. Równie ważną rolę pełni muzyka, a ta została wykonana naprawdę świetnie. Muzykom **MicroProse** należą się duże brawa za stworzenie nastrojowych, miłych dla ucha utworów.

Na koniec strona merytoryczna i tu jest chyba najgorzej. Wspominałem już kilka razy, iż w **Hyperspeed** walka to chleb powszedni. A czy mówiłem, że Twój statek jest niezniszczalny? Jedyne co przeciwnik może zrobić, to zniszczyć wszystkie moduły Jettisona. Potem, mimo wysiłków obcych, ziemski pojazd istnieje nadal, jakby nigdy nic. Żaden krążownik ani stacja bojowa nie mają przeciw niemu najmniejszych szans. I właśnie tu gra traci cały swój urok, bo co to za batalia, której nie da się przegrać. Przepraszam, są dwa sposoby na nie pomyślne zakończenie przygody: gdy zabraknie paliwa lub gdy wróg zniszczy nawigatora (duża czerwona kula w "spindrive"). Wtedy pozostaje tylko za radą komputera pokładowego skorzystać z kapsuły ratunkowej. Słowo daje, nie wiedziałem, że tak nazywa się RESET. Przed obiema ewentualnościami można się jednak uchronić, wystarczy umieć liczyć, a także trzymać jednego nawigatora w zapa-

sie. "Dzięki" temu wszystkiemu, a także w wyniku zbyt małego urozmaicenia, gra szybko staje się monotonna i wręcz odstrasza. A przecież nie o to w tej zabawie chodzi.

Podsumowując: **Hyperspeed** jest po prostu grą nudną, której tak znana firma, jak **MicroProse**, powinna się wstydzić. Po takich przebojach, jak seria **F-15** czy **Gunship 2000**, słynnych z powodu drobiazgowego dopracowania, można się było spodziewać czegoś lepszego. W produkcie zauroczyła mnie jedynie muzyka i ciekawy bądź co bądź pomysł, który jak się okazało jest jedyną mocną stroną gry. Szkoda tylko, że to wszystko. Choć z drugiej strony nie wątpię, że program znajdzie (lub już znalazł) zagorzałych zwolenników. No cóż, mogę im tylko życzyć pomyślnych lotów i szerokiej Drogi Mlecznej.

Piotr Bilski
"Alien"

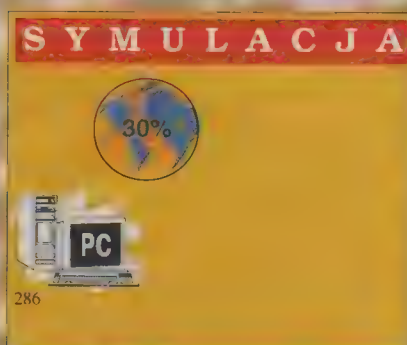
KONKURS

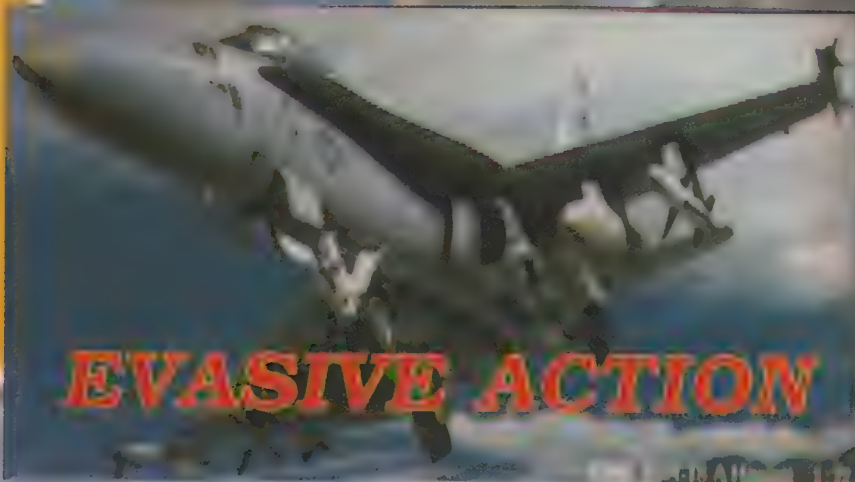
Firma **MicroProse** jest istnym gigantem na rynku software'owym. Ilość wydanych przez nią gier jest olbrzymia, przy czym spora ich grupa to światowe hity.

Proszę podać, które z poniższych tytułów są autorstwa **MicroProse**:

- | | |
|--|---|
| 1. Star Wars: The Force Unleashed | 6. Star Wars: The Force Unleashed II |
| 2. Star Wars: The Force Unleashed III | 7. Star Wars: The Force Unleashed IV |
| 3. Star Wars: The Force Unleashed V | 8. Star Wars: The Force Unleashed VI |
| 4. Star Wars: The Force Unleashed VII | 9. Star Wars: The Force Unleashed VIII |
| 5. Star Wars: The Force Unleashed IX | 10. Star Wars: The Force Unleashed X |

Prawidłowe odpowiedzi należy wysyłać do **15.02.1995 r.** na kartkach pocztowych. Decyduje data stempla pocztowego.





Producent: Mindscape

Słońce skryło się za ciemną warstwą chmur. Kapitan Mervin O'hara szybkim krokiem zmierzał w stronę pasa startowego. Tam, przygotowany już wczoraj, stał jego F-18. Rzucił ostatnie spojrzenie na niskie zabudowania bazy. Zdał sobie sprawę, że być może nigdy ich już nie zobaczy. W tym momencie poczuł coś w rodzaju obawy. Odwrócił się jednak i podszedł w kierunku maszyny. Mechanicy dokonali ostatnich poprawek. W milczeniu wspiął się po drabinie do kokpitu. Zapięcie pasów zajęło mu chwilę. Sprawdził wszystkie systemy. Naturalnie były sprawne. Zapiął maskę tlenową i wziął głęboki oddech.

- Zebra jeden do wieży - odezwał się - proszę o pozwolenie na start.

- Zebra jeden, tu wieża. Potwierdzam, masz pozwolenie na start - odpowiedziano mu. Dzisiaj dyżur na górze miał poręcznik Atkins.

O'hara przesunął manetkę gazu do końca. Silniki ryknęły i po sekundzie z dysz uderzył jasny płomień. Chciał mieć pewność, że wystartuje.

Hornet coraz szybciej przesuwał się po pasie startowym. Na końcu pilot zdecydowanie podciągnął drążek sterów do siebie. Samolot wystrzelił w górę. Kapitan wyrównał lot i w tym momencie usłyszał charakterystyczny trzask interkomu:

- Zebra jeden, masz bandytę na północny wschód. Odległość: dziewięć kilometrów. Azymut: 280 stopni.

- Przyjąłem, over.

O'hara natychmiast ustawił maszynę w kierunku wroga. Po chwili zobaczył dobrze mu znaną sylwetkę Mi-29. W odległości 1 km otworzył ogień z działek. Przeciwnik zrobił to samo. Obaj wykonali jednoczesny zwrot. Rozpoczęło się śmiertelne starcie.

Firma Mindscape zaatakowała znówu. Przypomnę tylko, że jest ona producentem dość głośnej swego czasu gry Moonstone. Wielu graczy zapewne do dziś lubi wcielać się w postać rycerza szukającego Księżykowego Kamienia. Tym razem jednak mowa będzie o innym, najnowszym programie tej firmy, symulatorze Evasive Action. Grze ze wszech miar niezwyklej, bowiem jej treścią jest wyłącznie walka samolotów myśliwskich jeden-na-jeden w czterech epokach.

Po wczytaniu i obejrzeniu średniej jakości sekwencji wprowadzającej ukazuje się Twoim oczom plansza główna. Masz zatem Setup, w którym możesz ustalić rodzaj sterowania; jakim chcesz się posługiwać (joystick, keyboard lub keypad). Prócz tego jest także możliwość połączenia dwóch komputerów "po kablu" albo przez modem.

Przystąpmy teraz do wyboru teatru wojny i tu pierwsza niespodzianka. Masz bowiem do swojej dyspozycji

scenariusze z lat 1917, 1942, 1995 i 2064 (!). Pierwsza wojna światowa to walka Fokkera Triplane i Sopwitha Camela, 1942 to pojedynek Grummana Wildcata i Mitsubishi Zeke (Zero), 1995 jest starciem Mi-29 z F-18, zaś rok 2064 to walka Sonishi Leatherbacka.

Bez względu na wybór przeniesiony zostajesz do następnej planszy, która jest już bardziej skomplikowana. Na ekranie widzisz maszyny oponentów wirujące na obrotowych podstawkach, zupełnie jak w sklepie. Jest to całkiem ładna animacja, wykonana bardzo płynnie. Masz tu opcje "play", "roster", "options", "split screen", "modem", "escape". "Play" oznacza rozpoczęcie walki. W "roster" można się zarejestrować oraz przejrzeć listę zarejestrowanych misji i zestrzeleń. Możesz tutaj wybrać jednego z zarejestrowanych pilotów zarówno dla siebie, jak i dla przeciwnika, a potem przejrzeć statystyki jego dotychczasowych bitew, a także, w ostateczności, skasować jego log. Po wykonaniu tych czynności następuje powrót do planszy głównej.

Następną nowością jest możliwość gry dwóch pilotów w tym samym czasie na jednym komputerze! Pole "split screen" zamienia komputerowego przeciwnika na drugiego gracza (powrót do poprzedniego stanu następuje po ponownym naciśnięciu tego przycisku). Ekran jest wtedy podzielony na dwie równe połowy, gdzie każda część zajmuje kokpit jednej maszyny.

Przycisk "modem" uruchamia opcję gry dwóch zawodników przez to coraz popularniejsze urządzenie.

"Escape" powraca do ekranu wyboru roku.

Przy polu "options" zatrzymamy się nieco dłużej, gdyż jest ono naj-





istotniejsze dla przebiegu rozgrywki. Można tu ustawić niemal wszystko: typ samolotu, uzbrojenie, wpływ przeciążenia (g-force), typ walki, dokładność symulacji itp. Istnieje także możliwość wyboru zakończenia walki po otrzymaniu pierwszej rany albo wraz ze śmiercią jednego z pilotów. Typ walki obejmuje pojedynek lub wyścig. Nie muszę chyba wyjaśniać, co to oznacza. Mecze rozgrywane są w systemie pojedynczym, najlepszy z trzech i najlepszy z pięciu. Po takiej liczbie pojedynków wyłaniany jest ostateczny zwycięzca. Gdy dokonasz odpowiednich zmian, wróć do poprzedniej planszy.

Kiedy już zrobisz, co trzeba, czas rozpocząć walkę (play). W czasie dogrywania sekwencji powietrznego pojedynku, komputer generuje całkiem ładną muzykę, inną dla każdej epoki (szkoda, że tylko wtedy). Po chwili przechodzisz do właściwej symulacji.

Pierwsze wrażenie odnośnie grafiki nie jest zbyt zachęcające. Samolot co prawda wygląda kolorowo i wyrażnie, ale jego otoczenie może przyprawić o zawal serca. Odniosłem wrażenie, że autorzy chcieli uzyskać efekt w stylu gry F-15 III, ale im nie wyszło. Kolory to w większości kilka odcieni szarości. Widać dokładnie granice jednego desenu z drugim.

Przystąpmy teraz do samej rozgrywki. Uruchom silniki i osiągnij maksymalną ich moc, energicznie stukając w klawisz "+". Jeżeli startujesz z lotniskowca, wystarczy nacisnąć ENTER. Następnie podciągnij drążek do siebie, aby unieść się w powietrze. Jedynym wyjątkiem jest start w roku 1917. Tam trzeba drążek delikatnie przesunąć do przodu, a dopiero później do siebie. Jest to trudne i trzeba trochę wprawy.

Dolot do przeciwnika trwa pół minuty. Nie ma też żadnych trudności z odnalezieniem go; HUD myśliwca wykryje go w każdej pozycji.

Po zbliżeniu się na odpowiednią odległość dochodzi do walki. I tu drugie, dość poważne zastrzeżenie: komputer jest głupi jak ten przysłowiowy but. W każdej epoce (z wyjątkiem przyszłości) można jego pilota zniszczyć w ciągu pierwszych 15 sekund, lecąc na wprost i waląc ile wlezie z działek. Niemniej, jeżeli to się nie uda, należy rozpocząć walkę kołową i dopaść wroga przy drugim złożeniu. Trzeba przy tym uważać, bo można łatwo skończyć w płonących szczątkach na ziemi. Podłoże nie zostało zbyt dokładnie opracowane i bardzo trudno ocenić odległość "na oko". Czasami też można zderzyć się ze swoją ofiarą, co zazwyczaj nie wychodzi na zdrowie. Po walce zostaje wyłoniiony zwycięzca i można zacząć jeszcze raz.

W czasie lotu natykasz się na trzy rodzaje celów. Są to: wrogi samolot, baza własna i przeciwnika oraz tzw. "stunts" (jest to specjalny obiekt, który po przelocie przez niego uzupełnia amunicję). Jak widać, nie ma ich dużo.

Ponieważ przeciwnik nie jest zbyt mądry, walka z nim nie daje satys-

fakcji. Poza tym z ekranu wieje nudą. Mam także dodatkowy zarzut, jeżeli chodzi o walkę w przyszłości. Komputer potrafi umieścić przeciwników w odległości 11.900 km (jedenastu tysięcy dziewięćset kilometrów!). Dolot do wroga w takiej sytuacji zajmuje ok. trzech godzin. Być może trzeba wykorzystać "stunts", jednak nie udało mi się tego zrobić, a żaden ze statków nie posiada dopalaczy ani urządzeń do hiperskoku.

Wreszcie ostatni zarzut. Mianowicie wszystkie scenariusze są pozbawione jakiegokolwiek komentarza. Nie wiadomo co, gdzie i dlaczego. Ot, walczą sobie dwa samoloty bez celu, za to dla zasady. Takie latanie nie jest po prostu ciekawe.

Wspominałem, że istnieje możliwość gry we dwóch na jednym sprzęcie. Jest to najciekawsza i chyba jedyna sensowna opcja. Dopiero wtedy batalia staje się interesująca. Przeciwnik jest nieobliczalny i nigdy nie wiadomo, co robi. Naprawdę, taki pojedynek może dostarczyć wrażeń.

Na koniec podam kilka klawiszy sterujących grą:

Z/X - obrót lewo/prawo,

"7" - obrót góra/dół (nawiasem mówiąc, fatalne przyporządkowanie tych przycisków),

TAB - zmiana celu,

V - zmiana opcji komputera z identyfikacji na położenie celu,

U - chowanie kół,

SPACE - zmiana broni.

Podsumowując, główny aut programu stanowi ładną muzyczkę, ale przecież to nie wystarczy. Ogólnie **Evasive Action** jest stosunkowo słaby, o przeciętnej grafice i żółtawej akcji. Jedyny powód trzymania go w swoich zbiorach to możliwość zabawy na dwie osoby, co stanowi niewątpliwą zaletę gry. Poza tym jednak programiści się nie wysilili. Mogę tylko życzyć im, by na przyszłość postarali się lepiej.

Piotr Bilski
"Alien"





Sensible WORLD OF SOCCER

Producent: Sensible Software

Od dawna krążyła plotka, że **Football Glory**, najmniejszy produkt konkurencyjnej firmy, wyprze stary, dobry **Sensible Soccer** z rynku. Chłeba dlatego programiści z SS postanowili nie oddawać pola tak łatwo i podjęli wyzwanie. Tak właśnie powstał **Sensible World of Soccer**.

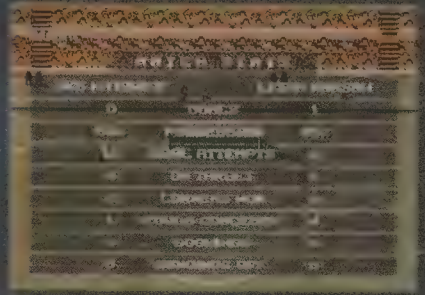
W sumie gra daje dużo możliwości. Możesz zagrać w normalne mistrzostwa, a oprócz tego w dowolne rozgrywki ligowe na całym świecie. Do wyboru masz Europę, Północną i Południową Amerykę, Azję, Afrykę i Oceanie. Nie jestem pewien, czy wszystkie drużyny noszą prawdziwe nazwy, gdyż nie mam pojęcia kto gra np. w Oceanii, jednakże takie ligi, jak niemiecka, angielska, francuska, hiszpańska czy polska są z całą pewnością cią prawdziwe.

Na początku oczywiście sprawdziłem ligę polską. Ku mojemu zdziwieniu zobaczyłem prawdziwe nazwy na-

szych drużyn ligowych. Fakt, że niektóre są trochę przekręcone, gdzieś niegdzie brakuje właściwej litery, ale grunt, że są prawdziwe. Udało mi się nawet znaleźć drużynę Zawiszy Bydgoszcz, z czego wynika, że materiały do tej gry musiały być zbierane w sezonie 1993/1994, gdy Zawisza był jeszcze w pierwszej lidze. Moim kolejnym krokiem było wybranie wspomnianej drużyny. Gdy zobaczyłem skład zespołu, od razu poczułem, że to jest gra, lub też grała w tym zespole. Są więc takie gwiazdy, jak Kot, czy Arndt. Oczywiście, sprawdziłem, czy w innych drużynach również są właściwe nazwiska i nie zawiodłem się. Każdą drużynę ma swoich prawdziwych piłkarzy.

Po tym odkryciu postanowiłem czym prędzej przystąpić do gry. Wybrałem najpiękniejszą wizerunkowo drużynę (Zawiszę). Od razu dała się zauwa-

żyć, że ta drużyna również wprowadziła innowacje. Na planszy dodano widok trybun oraz zaopatrzone grę w opcję, która pozwala zaznajomić się ze statystyką i którą można uruchomić w dowolnym momencie, naciskając klawisz "S" (lub też poczekać na zakończenie meczu). Zmieniono także sposób, który jest wyjątkowy przez cały czas. Za brutalne faule sędzia nadal usuwa z boiska, ale pokrzywdzony leży przez chwilę na murawie i związa się z bólu. Także sam mecz nieco różni się od tych z poprzednich wersji gry. Przede wszystkim masz większe pole manewru bramkarzem. Prócz tego gra jest szybsza i znacznie trudniej strzelić gola. Ci, którzy radzili sobie w poprzednich częściach **Sensible Soccer**, na pewno teraz sobie myślą, że oni nie będą mieli problemu z uzyskaniem bramki. Otóż gwarantuję, że się mylą. Osobiście grałem dosyć dużo w **Sensible Soccer** i prawie za każdym razem kończyłem mistrzostwa na pierwszym miejscu, grając



polską reprezentacją, tym razem jednak muszę przyznać, że jest naprawdę ciężko. Bramkarz przeciwnika po prostu większość strzałów broni, natomiast te, które tylko piastkuje, natychmiast wybijają dobrze ustawieni obrońcy. Myślę jednak, że przy odrobinie wysiłku (i treningu) poradzisz sobie także z tym problemem i znowu będziesz zdobywać zaszczytne miejsca.

Oprócz standardowej gry, możesz pobawić się w menagera piłkarskiego.

Na pewno zadajesz sobie teraz pytanie: "ile ta gra ma dysków?" Otóż tylko dwa, tak jak poprzednio!

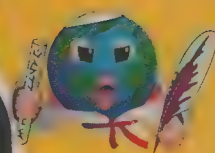
Z najciekawszych innowacji należy wymienić tę, że **Sensible World of Soccer** umożliwia grę w trzech rodzajach: Player, Player Manager i Manager. Opcje te różnią się tylko tym, że w pierwszej zajmujesz się tylko odgrywaniem meczu (czyli po staremu), w drugiej dochodzi możliwość zabawienia się dodatkowo w menagera prowadzonej drużyny, trzecia natomiast ma wszelkie cechy "normalnych" menagerów, tj. zawiadujesz wybranym klubem, zaś mecze tylko oglą-

CHOOSE TEAMS FOR FRIENDLY - POLAND

COMPUTER PLAYER MANAGER

GKS KATOWICE	POGON SZCZECIN	TM ANIEWY
GORNIK ZABRZE	POLOANIA WARSZAWA	WARTA POZNAN
HUTNIK KRAKOW	RUCH CHORZOW	WIDZEW LODZ
LECH POZNAN	SIARKA T.	WISLA KRAKOW
LEGIA WARSZAWA	STAL MIELEC	ZAGLEBIE LUBIN
LKS LODZ	STALOWA WOLA	ZAWISZA B.

END SELECT & MORE TEAMS



FRIENDLY

GKS KATOWICE

V

LEGIA WARSZAWA

JANUSZ JOZIO
 KONSTANTY LECHE
 MAREK SZERECZNY
 KAZIMIERZ WĘGRZYN
 DAWID GRZEBA
 PRZEMISŁAW HODUCH
 KRZYSZTOF MACIEJEWSKI
 GRZEGORZ BORAWSKI
 ADAM KUĆ
 DARIUSZ WOLNY
 MARIAN JANOSZKA
 MAREK BARAN
 KRZYSZTOF PAWŁOWSKI
 DARIUSZ RZĘZNICZEK
 ARKADIUSZ SZCZYGIEL
 ZDZISŁAW STROJEK

ZBIGNIEW ROBAKIEWICZ
 PAREK JOZIAK
 JULIUSZ KRUSZANKIN
 KRZYSZTOF RATAJCZYK
 DARIUSZ JALOWSKI
 LESZEK PIET
 RACOSŁAW MICHAŁSKI
 ZBIGNIEW PANDZIELAK
 ADAM FEDORUK
 JERZY PODKOŹNY
 WOJCIECH KONALCZYK
 MACIEJ SZCZESNY
 JACEK ZIELINSKI
 GRZEGORZ WEDZINSKI
 DARIUSZ CZYNIER
 ZBIGNIEW GRZEBAK

dasz bez możliwości wzięcia w nich udziału. Osobiście uważam, że druga opcja oferuje największe bogactwo, gdyż zawiera elementy tak zwyczaj gry zręcznościowej (mecze piłkarskie), jak i gry strategicznej (*manager*).

W proponowanej opcji masz możliwość dokonania transferu piłkarzy (*Transfers*). Możesz wystawić do sprzedaży swojego piłkarza (coś w rodzaju biura pośrednictwa pracy), lub też kupić jednego z piłkarzy wydanych przez inny zespół na sprzedaż. Oprócz tego prowadzisz rozmowy z innymi klubami i proponując im dogodne warunki, kupujesz wybranych piłkarzy. Istnieje także szansa na zakup jakiegoś zachodniego piłkarza, jednakże Twoje fundusze, szczególnie na początku, nie są wystarczające. Grając np. AC Milan udało mi się kupić Kowalczyka bez większego problemu. Musiałem co prawda podbić kilkakrotnie cenę, ale w końcu polski klub przystał na taką propozycję.

W miarę rozwoju gry inne kluby będą proponować Ci zakup piłkarzy z Twojego zespołu. Będzie to można zauważyć, gdyż opcja *Transfers* zacznie migać. O tym, czy warto sprzedawać i za ile (ceny można negocjować), musisz już decydować sam. Trzeba jednak pamiętać, że ceny zawodników raz rosną, a raz maleją. Zależy to od ich aktualnych predyspozycji i kondycji.

Opcja *Club Business* służy do przeglądnięcia pozycji finansowej Twojego klubu. Przed meczem należy wybrać skład. Robi się to identycznie, jak w poprzednich częściach. Natomiast masz większe pole manewru w wybraniu odpowiedniej taktyki. Oprócz tych standardowych (4-3-3, 5-3-2 itd.), mo-

żesz tak prowadzić walkę z rywalami, jak Ci się podoba i to ustawienie "zapisać" (możliwość sejfowania od A do F). Poza tym podczas meczu



dowolnie możesz wprowadzać odpowiednią taktykę, dostosowując ją do poziomu meczu. Także komputer stara się podpowiedzieć, które z ustawień jest najlepsze, pokazując kciuk uniesiony do góry lub w dół. Nie warto się jednak tym zbyt sugerować i samemu wybierać najlepsze rozwiązanie.

Jeżeli Ci się nudzi lub też chcesz odpocząć przed kolejnym meczem, możesz pooglądać pozostałe pojedynki Twoich rywali (*Next Match*). Możesz też przejrzeć różnego rodzaju statystyki, takie jak najlepszych strzelców, tabeli wyników zarówno polskich, jak i zagranicznych lig oraz wiele innych.

Coż można więcej powiedzieć. Myślę, że takiej piłki nożnej jeszcze nie

było. Możliwość stania się jednocześnie graczem i managerem była naprawdę świetnym posunięciem. Teraz można na poważnie spróbować swoich sił w doprowadzeniu własnej ligowej drużyny na szczyt tabeli i grania w dalszych międzynarodowych pucharach.

Gra nie jest łatwa. Nie wiem dlaczego postanowiono utrudnić ją, aż do tego stopnia. Firmie **Sensible Software** chyba weszło to już w krew i podobnie jak *Cannon Fodder 2*, tak i *Sensible World of Soccer* wymaga od gracza sporo wysiłku. Muszę jednak przyznać, że gra miała lepszą reputację od poprzednich części. Teraz nie ma się już problemu z zapisywaniem stanu gry. Istnieje opcja formatowania dysku, także zapis i odczyt przebiegają bez problemu. Wszystkie te zalety powodują, że **Sensible World of Soccer** ma ogromne szanse, aby stać się hitem roku i pobić nastawioną na świetne efekty *Foot-*

ball Glory. Zobaczymy jednak, czy moje prorokowanie okaże się prawdziwe.

Arkadiusz Mateczyński





ZEEWOLF

Producent: Binary Asylum

Czy pamiętasz starożytną już teraz (ale wciąż wyjątkową) grę *Elite*? Jeśli nie, to zapewne pamiętasz także o innej grze, która początkowo miała stanowić składową tego hitu. Mowa oczywiście o *Virusie*, prostej symulacji, gdzie gracz ogląda "wektorowy świat" nie z perspektywy kabiny pilota, lecz z zewnątrz swego pojazdu. Mistrz Braben wymyślił sobie to wtedy tak, że *Elite* będzie jaka będzie, ale tylko wtedy, gdy akcja toczy się w kosmosie; z chwilą przeniesienia akcji na planetę uruchamiać się miał wspomniany *Virus* (już wtedy marzył mu się *Frontier*). Niestety, z planów nic nie wyszło i grę-dodatek usadowiono próbować na samodzielnie funkcjonujący na rynku program - z kiepskim zresztą powodzeniem.

W tym miejscu rodzi się pytanie: czego brakowało *Virusowi*, że nie osiągnął on większego rozgłosu (w przeciwnieństwie do *Elite*). Odpowiedź jest prosta - przejrzyście. I to nie tylko w sensie fabularnym, scenariusza, czy raczej serii scenariuszy prowadzących kolejnymi myślami w grze. Prawie podobnie *Binary Asylum* ani nie dokładnie w ten sam sposób, ponieważ ich najnowszy produkt, *Zeewolf*, to nie inna gra, jak stary *Virus*, ale w pełni nowa, oprawie graficznej i z nowymi scenariuszami. Oczywiście, nie znaczy to wcale, że firma *Binary Asylum* popełniła plagiat (choć pewnie znajdują się tacy, którzy będą tak twierdzić); już prędzej udoskonaliła pomysły, ale do tego stopnia, że gra stała się zupełnie nową propozycją.

Przede wszystkim nie łatasz już czymś kanciastym nad czymś płaskim, wianym innymi kanciastościami, strzelając uparte kropkami. Teraz masz do dyspozycji helikopter, a Twoim przeciwnikiem są inne helikoptery, czołgi, działka przeciwlotnicze itp. Oczywiście, grałka wciąż jest stylizowana i daleko jej do *Strike Commandera*, ale przezroczyste sterowanie, by rozpoznać co jest co.

Drugą, chyba najważniejszą innowacją jest...

...które zresztą spowodowało, że pseudosymulacyjny program stał się pomórną grą strategiczną. Zroźnicowanie scenariuszy jest rzeczywiście imponujące. Zajmujesz się tu nie tylko niszczeniem wszelkiego rodzaju obiektów, ale także ratowaniem zakładników, czy eskortowaniem innych (np. uszkodzonych) helikopterów itp. To właśnie to bogactwo fabuły powoduje, że gra naprawdę wciąga - i to do tego stopnia, wierz mi, że jesteś gotów zapomnieć o bożym świecie.



Ostatnią zaletą programu jest nieprawdopodobnie wręcz prosta jego obsługa. Z lewej strony głównego ekranu gry widnieje pasek, który odzwierciedla zapas paliwa, zaś po bokach ekranu radar (biały punkt to ty, czerwony - obiekt wrogi, niebieski - zakładnik, żółty - obiekt sprzymierzone). W prawej części ekranu pasek obrotowy, który kieruje działkami i przy pomocy ekranu radaru zakładników (biały punkt) pojawia się tu dany obrazu oznacza namierzenie celu). U góry natomiast umieszczono jest okienko, w którym przemieniać pokazane na ekranie wybrała broń i jej stan lub na boku potówki, które z kolei uratowanych zakładników. Sterowanie helikopterem odbywa się za pomocą myszki lub joysticka (wyboru można dokonać na początku gry lub klawiszem "TAB" podczas jej trwania). Inna opcja wybierana klawiszem "U" na początku gry to "G" pozwala Ci wystrzelać co jest wam przy "obrotach" zakładników (czyli okienko "paliwa" widać na tymczasie dla tego przeznaczonym, gdyż inaczej odnosi się

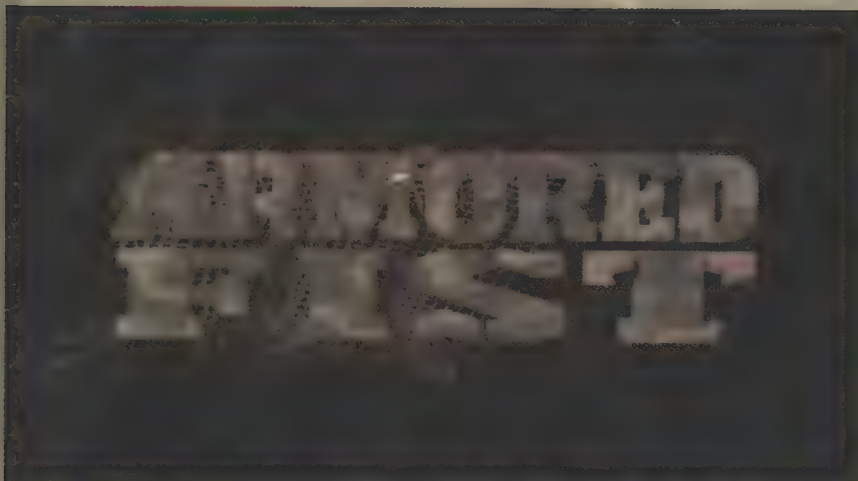
...nawet i dla własnego "paliwa" zmieniać aktywnej broni uwidocznnej w górnym okienku. Najlepsze w działaniu wydają się działka, gdyż ich pociski bez większego trudu trafiają do celu (jakby to były działka samonaprowadzające się). W potłaczaniu tył w grze, który można uzyskać się poprzez wcisnięcie klawisza "Enter". Chodzi mianowicie o przejście na ekran taktyczny, niezwykle ważny dla kontroli przebiegu rozgrywki. "Tu Cię mam!" - myślisz sobie. "Teraz nastąpi niezwykle skomplikowany opis, który zburzy całą tę teorię przejrzystości gry". No co? Jeśli coś takiego przemknęło Ci przez głowę, to się pomyliłeś. Ekran taktyczny jest równie prosty, jeśli nie prostszy, jak cały program. W lewym górnym rogu ekranu znajduje się pomniejszony ekran głównej, pod nim mieści się mapa pola działania z zaznaczonymi punktami strategicznymi, następnie z prawej strony u góry można zobaczyć stan magazynu amunicji, a w dolnej części ekranu - zapasów paliwa i stanu amunicji, zaś w środku - pominięty charakterystyczny widok obiektów (strony notatnika zmienia się klawiszami kursorów góra/dół). Wracając do obsługi helikoptera, warto jeszcze dodać, że jeśli obciążenie Ci paliwa lub amunicji możesz je uzupełnić (uprzednio ładując) w specjalnie przeznaczonym do tego punkcie określonym hasłem "re-fuel", musisz jednak pamiętać, że o ile paliwo jest darmowe, to amunicja już nie. O, i cała filozofia gry.

Na koniec chciałbym jeszcze zaznaczyć, że przed każdą misją podawane są jej cele i przebieg. Zalecam jest tu oczywiście podstawową znajomość języka angielskiego, choć jednocześnie jestem przekonany, że dla wielu z Was wystarczający okazać się odpowiedni słownik i własna intuicja.

Myślę, że jednodyskietkowy (*1*) *Zeewolf* należy do grona najciekawszych tytułów ZIMY 94/95. To po prostu niesamowite, że tak stary pomysł, choć oczywiście w nowej realizacji, potrafi do tego stopnia zająć uwagę. Moim zdaniem, jest to najlepszy przykład na to, że nie tylko supergrafika okazuje się atrakcyjnym elementem recepty na sukces. I że tak naprawdę wszystko dzieje się w głowie gracza.

Boss





Producent: Nova Logic

Firma Nova Logic znana jest z dotychczasowych wspaniałych osiągnięć w dziedzinie symulacji, jak *Comanche*, *WolfPack* czy *Ultrabots*. Jej kolejnym kandydatem na hit jest, czy raczej ma być, *Armoured Fist* czyli gra w tym samym gatunku, tym razem jednak dotycząca współczesnej bitwy pancerniej. Co prawda, jeszcze w czasie targów ECTS '94 w Londynie (re-

tów, realistycznie wyglądające wybuchy, ogień i dym. Poza tym oprawa dźwiękowa jest również zbijająca z nóg, brzmi mniej więcej tak, jak efekty w filmie "Czas Apokalipsy".

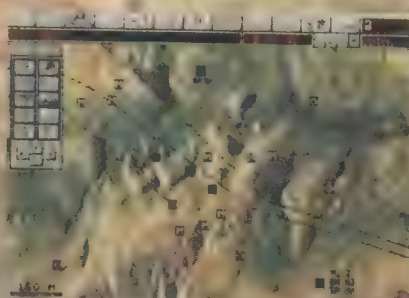
Jak to już wcześniej wspomniałem, gra przenosi Cię w centrum współczesnego pola walki. Jeśli chodzi o sprzęt jeżdżący to masz do wyboru z jednej strony czołgi M1A2 Abrams i trans-

jący scenariusz, nietrudno zrealizować:

...przedzierając się poprzez kłęby dymu wydobywające się z pozostałości Twojej ostatniej ofiary, nagle czujesz na sobie czyjś wzrok. Przełączasz się na podczerwień i zauważasz coś gorącego kryjącego się za krzakami. Spoglądasz teraz w wielokrotnym powiększeniu przez okienko peryskopu i okazuje się, że to T-80 obracający swą wieżę w Twoją stronę. Nie masz już czasu do namysłu. Ładujesz i odpalasz...

No tak, pomyślisz zapewne, że to odrobinę przesadzona wizja tego, co dzieje się w grze, ale wierz mi, że tak nie jest. Spójrz zresztą na ilustracje zamieszczone obok (wersja CD-ROM).

Wypada jeszcze wspomnieć, że możesz znaleźć się nie tylko za sterami pojazdów bojowych, ale także w pojazdach dowodzenia i kierowania ogniem. Poza tym, gdy dojdiesz już do pewnej perfekcji i zamieszczone w grze scenariusze zaczną Cię nudzić, możesz przystąpić do własnoręcznego opracowywania nowych pól walki, począwszy od układania pól minowych, poprzez kopanie okopów, a skończywszy na sadzeniu drzewek.



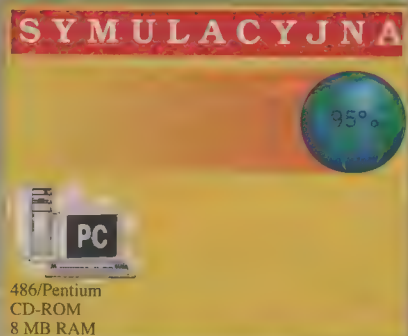
lając z nich zamieściliśmy w jednym z ostatnich numerów) przedstawiciele firmy zapowiadali premierę programu na październik, ale obietnice te do dziś nie zostały spełnione (piszę artykuł na początku grudnia 1994). Prawdopodobnie informacje targowe dotyczyły macierzystego rynku producenta czyli USA.

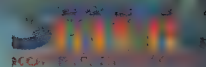
O możliwościach programu świadczą przede wszystkim jego rozmiary i wymagania sprzętowe. Minimum to 486 lub Pentium, 8MB RAM, VGA i CD-ROM (istnieje również zubożona wersja dla zwykłych dyskiek 3.5"). Poza tym wskazane jest posiadanie karty Sound Blaster i systemu Thrustmaster. Tym jednak, co według producentów stanowi o zupełnie nowej jakości gry, jest zastosowanie najnowszego systemu animacji Voxel Space. Pozwala on na płynną, niemalże filmową animację i, co jest największym powodem do dumy programis-

portery opancerzone M3 Bradley, a z drugiej czołgi T-80 i transportery BMP-3 (oczywiście istnieje możliwość wyboru strony, po której chcesz walczyć). Poza tym możesz posługiwać się wsparciem lotnictwa, w tym jednak przypadku nie masz możliwości znalezienia się bezpośrednio za sterami maszyny, lecz tylko zaplanowania misji i oznaczenia celów. To wszystko wydaje się być jeszcze mało nadzwyczajnym zabiegiem, jednak gdy dochodzi do rzeczywistej konfrontacji przy użyciu wszystkich dostępnych środków, to naprawdę jest na co popatrzeć. Tym, co najbardziej pociąga, jest użycie całej współczesnej, zaawansowanej elektroniki pola walki. Zarówno w amerykańskim, jak i w rosyjskim czołgu masz możliwość skorzystania z pokładowych komputerów, skomplikowanego klasycznego sprzętu optycznego i systemu termowizji. Tak więc następu-

Mam nadzieję, że w chwili, kiedy czytasz te słowa, program jest już dostępny na rynku europejskim i masz możliwość nie tylko pooglądania sobie wersji demonstracyjnej, ale po prostu zbadania wartości programu w praktyce. Jeśli tak, koniecznie skorzystaj z tej szansy.

Mały Misio





Producent: Acclaim Entertainment

Już od chwili, kiedy pojawiała się pierwsza część *Mortal Kombat*, słychać było wszędzie o następnej, drugiej części, która wcześniej istniała tylko na automatach i jakoby miała być "przekładana" na komputery domowe. Oczekiwanie trwało blisko rok, aż w końcu obietnice zostały spełnione. Oto na krótko przed świętami pojawił się długo wyczekiwany *Mortal Kombat 2*.

Czym różni się dwójka od jedynki. No cóż, przede wszystkim, co widać już gołym okiem, zajmuje cztery, a nie trzy dyski. Dla każdego gracza jest to niechybna oznaka, że gra jest bogatsza - pozostaje tylko pytanie, o co?

Nadal brakuje introdukcji (nie licząc żadnego obrazka tytułowego i milej dla ucha muzyczki), ale dalej jest już zupełnie inaczej, lepiej. Przede wszystkim masz do wyboru aż 12 postaci (poprzednio było ich 7). Każda z nich dysponuje większą ilością ciosów specjalnych. Obsługa postaci również wydaje się być bardziej dopracowana, przez co zwiększa się grywalność programu. Efektowniejszym niż w jedynce ilustracjom tła towarzyszą digitalizowane okrzyki wojowników, odgłosy uderzeń i muzyka (choć ta jest najbardziej podobna do tej z poprzednika). Oczywiście, jak poprzednio, można wziąć udział w turnieju (opcja na jednego gracza),

a wówczas po staremu walczy się ze wszystkimi po kolei, albo też zaprosić do pojedynku kolegę (opcja na dwóch graczy) - należy nacisnąć FIRE w drugim joysticku.



Wracając do postaci, znajdziesz tu kilku starych znajomych: Scorpiona, Johny'ego Cage'a, Sub-Zero, Raydena, Liu Kanga. Pozostała dwójka, tj. Sonia i Kano, prawdopodobnie nie dostała wizy. Postacie z jedynki obsługujesz w ten sam sposób, choć doszło kilka nowych uderzeń. Natomiast te nowe, ho, ho - długo by mówić...

Jeśli miałbym znaleźć jakieś wady *Mortal Kombat 2*, to wymienilibym jedną, ale za to bardzo istotną. Otoż w wersji na Amigę przy graniu z dyskietek czeka Cię nieuchronna "dyskoteka". Jak zapewne pamiętasz, jedynka wczytywała się długo, ale potem można było tłuc przeciwnika do oporu. W dwójce niestety żonglowanie odbywa się tak przed, jak i w czasie gry (chyba że ma się dwie stacje). Zastanawiałem się, dlaczego tak jest i jedynie co mi przyszło do głowy to to, że autorzy chyba przedobrzyli z grafiką i zamieścili w programie zbyt dużą ilość obrazów tła. To właśnie one powodują tyle zamieszania.

Pomimo tego mankamentu, *Mortal Kombat 2* niewątpliwie stoi wyżej od jedynki. Daje większe możliwości zabawy, a przede wszystkim - większą ilość mordobicia. Nawiasem mówiąc, skoro część pierwsza była w niektórych krajach cenzurowana ze względu na zbyt drastyczne sceny, to co będzie z częścią drugą, która praktycznie składa się tylko z takich scen - czeka ją chyba zsyłka na Syberię! Niemniej, i to mówię poważnie, gra jest dozwolona od lat 18. Zwłaszcza widok uderzeń fatality,

Boss



ZRĘCZNOŚCIOWA

100%

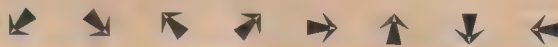
PC

386
VGA
SB

1 MB RAM

LEGENDA

R U C H Y Y O O Y S T I C K A F I R E



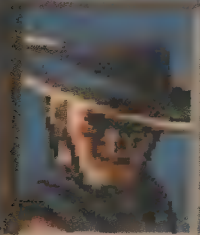
LIU KANG

KOPANINA ↓ ●
 LOT TRZMIELA ← → ●
 STRZAŁ NA STOJĄCO → → ●
 STRZAŁ NA KLĘCZĄCO ↓ ↓ ●
 KOPANIE PRZECIWNIKA ● przytrzymać



KITANA

WACHLARZ ↘ ●
 RZUT WACHLARZEM → → ●
 OGŁUSZENIE ← ← ← ●
 LOT ↘ ●
 BABALITY → → → ●



KUNG LAO

KAPELUSZ ← → ●
 OSŁONKA ← ● ● ●
 TELEPORT ↓ ↓ ↑
 CIOS Z WYSOKU ↑ ↘



JAX

CHWYT → → ●
 TRZĘSIENIE ZIEMI ● przytrzymać
 OGNISTY ŁUK → → ↘ ●
 FATALITY → → → ●



JOHNY CAGE

CYBERKOPNIAK ← → ●
 CYBERWYSKOK ↘ ● ●
 CIOS PONIŻEJ PASA ↘ ● ●
 FLEGMA → ↘ ● ●
 BABALITY ← ← ← ●
 FRIENDSHIP ↓ ↓ ↓ ●



MILEENA

TELEPORT → → ●
 KRĘCENIE ↓ ↓ ●
 RZUT NOŻAMI ● przytrzymać



REPLITE

KULA ← ← ●
 ZIELONA FLEGMA → → ●
 WŚLIZG ← ● ● ●
 ZNIKANIE ↑ ↑ ↑ ●



BARAKA

SIEKANIE ← ← ← ●
 RZUT OSTRZEM ↘ ● ●
 OSTRZE ↘ ● ●
 BABALITY → → → ●
 FATALITY ← ← ← ●



SUB-ZERO

ŚLIZGAWKA ↘ ●
 AZOT ↘ ●
 WŚLIZG ← ● ● ● ●



SCORPION

LINA ← ← ● ←
 TELEPORT ↘ ●
 PRZEWROT W POWIETRZU ↑ ● ↘
 BABALITY ↓ ← ← ●
 FRIENDSHIP ← ← ↓ ●



SHANG TSUNG

ÖGNISTA KULA ← ← ●
 OGNISTE KULE ← ← → ●
 OGNISTE KULE ← ← ↘ → ●



RAYDEN

TORPEDA ← ← → ●
 TELEPORT ↓ ↑



PROJECT NOMAD

Producent: Gametek

Niemal od początku swego istnienia człowiek interesował się niebem. Jak wskazuje nasza historia, kosmos zawsze był obiektem westchnień, spekulacji, czy po prostu ciekawości. Przypomnijmy może najstarsze cywilizacje, tj. egipską i sumeryjską. Ich rozległa wiedza matematyczna czy fizyczna (nie mówię o astronomii) wywodziła się z obserwacji wszechświata - nie tylko tego najdalszego, ale i sąsiednich ciał niebieskich. Postęp w tej dziedzinie jest jak na nasze warunki po prostu niesamowity. Zwróćmy uwagę, ile ludzie dowiedzieli się o niebie, w ogóle nie odrywając nóg od powierzchni Ziemi! Choć, patrząc na to z drugiej strony, istnieją pewne poszlaki świadczące o tym, że być może gatunek ludzki doświadczył niegdyś spotkania na najwyższym szczyble z kimś, kto odbywa podróże międzygwiazdne, tak jak człowiek idzie rano do szkoły czy pracy. Są nawet pisarze zajmujący się specjalnie tą tematyką. Najslynniejszym jest chyba Erich von Daniken, dowodzący z całą konsekwencją, iż jesteśmy "dziećmi bogów". Polecam jego opracowania - czasami mija się z prawdą (często, niestety, w kluczowych momentach), jednak bardzo dobrze się go czyta.

Wracając jednak do tematu: wędrując przez wieki, zaznajamiamy się z odkryciami Galileusza, Keplera, a na koniec Einsteina. W połowie XX wieku wyniki ich pracy zostały wykorzystane w praktyce. Od wystrzelenia pierwszego sztucznego satelity "Sputnika" do lądowania na księżycu Apollo 11 nie minęło nawet dwadzieścia lat. W najbliższej przyszłości ludzkość przygotowuje się do kolejnego miłowego skoku, jakim jest wyprawa na Marsa, a także budowa bazy księżycowej. Być może już niedługo będzie możliwa podróż na Alfę Centauri? Oczywiście, do tego momentu człowiekowi towarzyszyć będzie nieustannie pytanie: "Co nas tam czeka?". Być

może inne, wspaniałe cywilizacje lub nieznanie niebezpieczeństwa. Niewykluczone, że ludzie zastaną tylko ruiny albo zgoła nic.

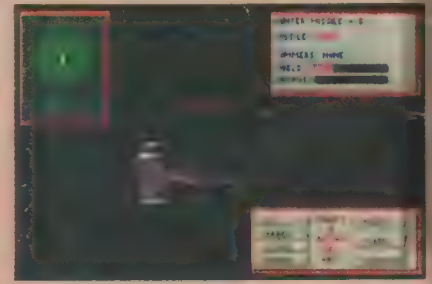
Próbą odpowiedzi na to ważne pytanie jest program grupy **Gametek** pod tytułem **Nomad**. Akcja rozgrywa się właściwie w dość odległej przyszłości, w roku 4121. Ludzkość nie osiągnęła jeszcze nawet sąsiedniego systemu gwiazdowego i jest wciąż przykuta do Układu Słonecznego. Nagle, zupełnie przypadkowo, przybywa z kosmosu coś, co odmieni na zawsze losy naszej rasy. Jest to mianowicie najprawdziwszy statek do podróży kosmicznych obcego pochodzenia. Naturalnie uczeni nie przepuściliby takiej okazji, nie mówiąc już o przyszłych odpowiednikach NATO, KGB i innych. Przed ludzkością staje możliwość sporego skoku cywilizacyjnego. Po krótkich przygotowaniach i selekcji pilota z kilku setek kandydatów wyprawa może dojść do skutku. W tym momencie inicjatywa zostaje przeniesiona w ręce grającego. Zadanie, jak zwykle, nie jest proste, polega bowiem na eksploracji znanej części galaktyki. Będzie trzeba nawiązywać kontakty z innymi, bardziej rozwiniętymi cywilizacjami, prowadzić handel, a nawet walczyć.

Grę rozpoczynasz oczywiście we własnym systemie słonecznym. Tu, po krótkiej rozmowie z przedstawicielem rasy Ardan, bardzo przypominającym wielbłąda lub lamę, masz jakieś pojęcie o czekającej Cię pracy. Twój statek, jako żywo przypominający Discovery z "Odysei kosmicznej: 2001", spadł sobie na Ziemię wskutek awarii. Fakt, że ludzie byli w stanie go naprawić, dowodzi ich dojrzałości i zaawansowania. Wielbłądy postanowiły zatem bezzwłocznie przyłączyć rodzaj ludzki do Federacji. Ponieważ takie stowarzyszenia zawiązuje się w obliczu problemów gospodarczych albo wroga, Czytelnika może ciekawić,

o co chodzi tym razem. Jak się okazuje, wszechświat jest w zasadzie pełen ras takich jak ludzka, tylko o wiele bardziej rozwiniętych. Mało pozostało światów niezbadanych, nadających się do kolonizacji. Sytuacja geopolityczna jest bardzo złożona. Większość obcych jest co prawda zrzeszona, ale niejednokrotnie występują między nimi antagonizmy, umacniające wzajemną nieufność. Dodatkowo dochodzi jeszcze armia zważających komputerów Koroków, którym wydaje się, że mogą władać galaktyką. Przeprawa z nimi nie będzie łatwa. Pamiętaj, że jesteś reprezentantem Ziemi i od Twoich posunięć będzie zależała pozycja ludzi w oczach kosmitów. Zalecam więc maksymalną ostrożność w rokowaniach i nie tylko.

Większą część rozgrywki spędza się na pokładzie własnego statku i tu rzuca się w oczy pierwszy szczegół nie spotykany dotąd w grach o tematyce kosmicznej. Zwykle kokpit pojazdu zajmuje sporą powierzchnię ekranu, a tylko mały wycinek ukazuje kosmos, co czasem może powodować klaustrofobię u biednego gracza. Tymczasem w **Nomadzie** nie ma żadnego wnętrza kosmolotu; całą przestrzeń ekranu zajmują obraz wszechświata, co wygląda bardzo efektownie i uzmysławia ogrom tego. Na jego tle często widzisz planety oraz statki kosmiczne innych ras. Choć pojazdy są wykonane techniką wektorową, ciała niebieskie zrobiono za pomocą grafiki bitmapowej, co wygląda naprawdę ładnie, tym bardziej, że planety są w ciągłym ruchu.

Naturalnie statek kosmiczny służy do podróży międzygwiazdnych, tak też jest i tu. Wyposażono go w kilka podstawowych systemów zarówno służących do walki, jak i w ogóle chroniących przed rozpadem na części. Masz tu: silniki, skaner, wyrzutnie rakiet, tarce osłonowe, pancerz i "zacinacze". Pierwsze dwa są potrzebne do poprawnego funkcjonowania całej maszyny, pozostałe największą rolę pełnią w czasie walki. Na początku gry każdy rodzaj sprzętu jest w konfiguracji podstawowej, niestety, dalekiej od doskonałości. W trakcie podróży można znaleźć lub zakupić lepsze odmiany każdego urządzenia, co wydatnie podwyższa walory techniczne statku. Nie będę tu opisywał poszczególnych elementów, gdyż ich





możliwości ujawniają się w czasie gry. Opiszę jednak funkcje podstawowych urządzeń i ich najlepsze odmiany.

Silnik, jak to silnik, sprawia, że statek porusza się do przodu. Jego optymalną wersją jest courser engine booster. Osłony chronią kosmolot przed trafieniami wrogich rakiet. Szczyt doskonałości to mighty fence booster. Wyrzucenie, wystrzelują pociski i od ich jakości zależy częstotliwość i celność strzałów. Najlepszy jest tu tracker loader. Skanery służą do dogłębnej obserwacji zarówno statków, jak i powierzchni planet. Najszybszy to super seek scanner. Ostatnim modulem jest "zacinacz". Przeznaczono go do użycia w trakcie bitwy; włączony w odpowiednim czasie może wywołać sporo zamieszania w szeregach wroga, gdyż łączy łączność między jego maszynami.

Chyba oczywistym jest, że podróże międzyplanetarne odbywa się nie dla przyjemności, lecz w jakimś konkretnym celu. Autorzy zadbałi o to, by motywacja do latania była wystarczająca. Program składa się z wielu misji, których wykonanie powoduje generowanie nowych. Otóż każdy cywilizowany (zamieszkały) świat posiada komputerową sieć informacyjną, z którą połączenie powoduje wyświetlanie dostępnych scenariuszy. Zwykle jest ich więcej niż jeden, zatem można wybierać do woli. Zadania zostały zróżnicowane i podzielone tematycznie ze względu na stopień trudności. Pozwolę sobie pokrótce je omówić:

1. **Misje szpiegowskie** - są dość trudne ze względu na kontakt z dużą liczbą wrogich jednostek. Należy udać się zwykle na teren przeciwnika, by rzucić robota szpiegowskiego na powierzchnię planety. Ten po pewnym czasie uzyskuje dane na temat zamiarów przeciwnika i może zostać zabrany z powrotem na pokład statku-matki. Sekwencje zarówno zrzutu, jak i odebrania robota zostały bardzo efektownie wykonane.

2. **Misje niszczyielskie** - polegają one na udaniu się do jakiegoś systemu i likwidacji wrogich statków. Czasami występuje utrudniony wariant, pozycja antagonisty nie jest znana i trzeba użyć mapy gwiazdnej, aby go odszukać. O pojedynkach powiem dokładnie później.

3. **Misje transportowe** - wymagają one dostarczenia jakiegoś przedmiotu

w określone miejsce. Ten typ zadania jest chyba najłatwiejszy, gdyż w czasie wykonywania go nie występuje problem walki z przeciwnikiem.

Wykonywanie misji podnosi prestiż Ziemi w galaktyce. Za ukończenie każdej otrzymuje się także nagrodę. Może to być broń, towar, medal lub inna cenna rzecz. Zarówno przed, jak i po wykonaniu dzieła należy się zgłosić do sieci komputerowej w celu otrzymania potwierdzenia z dowództwa.

Każda akcja z Twojej strony jest skrupulatnie odnotowywana w dzienniku pokładowym (log), który można zmieniać i modyfikować, dopisując komentarze.

Bardzo ważną rolę w podróży pełni nawigacja. Aby ułatwić zadanie pilotom, zostali oni wyposażeni w mapy gwiazdne. Używa się ich w trybie automatycznym (known space) lub "ręcznym" (system map). Ta pierwsza opcja jest o wiele łatwiejsza w użyciu, wystarczy podświetlić nazwę punktu docelowego i uruchomić silnik (engage). Dodatkowo można wybór zawęzić do terenów zamieszkiwanych przez określoną rasę, do obszarów działania robotów itp. Jednakże część misji wymaga od gracza nieco więcej inteligencji i zaradności. Trzeba na przykład odnaleźć i zniszczyć konwój Koroków przewożący bardzo ważne materiały, mogące wpłynąć na powodzenie ich ofensywy. Dokładna pozycja nieznana, przybliżone koordynaty 3.2. Taki komunikat może na początku rozgrywki przypisać o dreszcz, jednak wtedy wystarczy skorzystać z "system map". Cała galaktyka jest podzielona na 64 sektory oznaczone w osi X i Y od "0" do "7". Pierwsza współrzędna jest zawsze osią X, druga - Y, z tym że pionowa oś zwrócona została tym razem w dół, czyli początek układu współrzędnych jest w lewym górnym rogu. Po otrzymaniu danych powinienś odszukać żądany sektor i udać

się tam, by zbadać wszystkie możliwe pozycje wroga.

Myszę, że nadszedł czas, żeby omówić przebieg batalii, walka bowiem zajmuje w Nomadzie niemal połowę czasu. Zaczniemy od tego, że w zasadzie bitwy toczą się między Federacją a Korokami, ale nie tylko. Jest jeszcze jedna rasa, mogąca sprawiać kłopoty pod tym względem. Są to Bellicosians, gadopodobne stwory, walczące dla przyjemności. Nie stoją ani po stronie Koroków, ani Stowarzyszenia i z radością strzelają tak do jednych, jak i do drugich. Sam byłem świadkiem bitwy trzech nacji jednocześnie. Zasadniczo wróg (roboty oraz jaszczury) dysponuje następującym sprzętem:

Vandal - statek zdecydowanie najgroźniejszy przeciwnik. Szybki, zwrotny, a do tego bardzo celny, uzbrojony w Hunter Missiles. Bitwa z trzema na raz jest prawdziwym koszmarem.

Cruiser - krążownik eskortujący konwoje, oraz broniący planet Koroków. Uzbrojony w Crystal Velos Missiles nigdy nie był w stanie wyrządzić mi jakiegokolwiek szkody (z wyjątkiem jednego przypadku, ale o tym za chwilę). W dodatku jego niewielka prędkość czyni go łatwym celem dla rakiety każdego typu.

Supply - statek transportowy, bardzo łatwy do zniszczenia, jednak uzbrojony. Właściwie stanowi najmniejszy problem.

Warlord - główny typ myśliwców Bellicosians. Jest prawie tak niebezpieczny, jak Vandal, z tym że zdecydowanie łatwiej go trafić. Rzadko występuje pojedynczo.

Kiedy spotkasz się z którymś z tych pojazdów, dochodzi do bitwy (combat). Pierwszym krokiem jest wybranie celu. Później wystarczy kierować umiejętnie statkiem, by cały czas mieć przeciwnika przed sobą. Po naładowaniu wyrzutni i zablokowaniu głowicy, strzelasz.



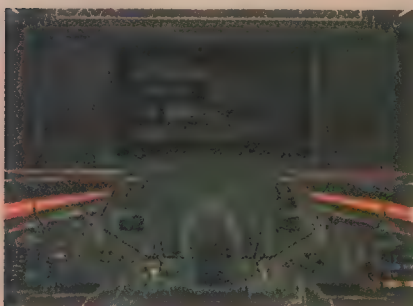


Ponieważ są cztery typy rakiet, każda ma różną celność i skuteczność. Pierwsza, Hunter Missile, przy dobrym celowaniu trafia na 100 procent, ale jest najmniej efektywna - aby zniszczyć Vandala i Warlorda trzeba wystrzelić ich pięć, a na Cruisera już siedem. Następną rakieta jest Death Strike Missile - jest mniej celna, za to wyrządza przeciwnikowi większe szkody. Trzecia to Crystal Velos Missile. Ma ona dość dużą skuteczność, ale by trafić nią w cokolwiek poza krążownikiem, trzeba mieć wiele szczęścia. I wreszcie ostatni pocisk, Quietus Missile - rozrywa każdego wroga na strzępy przy pierwszym uderzeniu, jednak prawdopodobieństwo trafienia jest tak nikłe, jak przy Crystal.

Kiedy rakieta osiągnie cel, ukazuje się duży obłok wokół lub statek-ofiara przechyla się gwałtownie na bok. Z kolei trafienie Twojego pojazdu sygnalizuje silny wstrząs. Wytrzymałość na ataki zależy od jakości poszczególnych modułów oraz typu wystrzeliwanych przez wroga rakiet. Kiedy te przebijają pancerz, Twoim oczom ukaże się efektowna eksplozja i możesz zaczynać wszystko od początku lub od ostatnio zranego stanu.

Po zniszczeniu statku oponenta czasem pozostają z niego szczątki, które można zabrać zarówno w celach handlowych, jak i militarnych. Następnie wybierasz kolejną ofiarę i zabawa zaczyna się od nowa. Po zniszczeniu wszystkich wrażliwych sił można wrócić na tereny Federacji po nagrodę, a także naprawić swój pojazd.

Wyjątek od opisanych batalii stanowi pojedynek ze statkiem dowódcy wroga, tj. Master Control Robotem. Jego zniszczenie to główny cel gry. Jest on na pokładzie krążownika Mastership, chronionego przez drugi krążownik Guardian. Te dwie jednostki są wyjątkowo niebezpieczne ze względu na ekstremalnie zaawansowane uzbrojenie i niespotykaną jak na statki tej klasy zwrotność. Nie radzę porywać się na nie bez odpowiedniego zapasu Quietus Missiles oraz najlepszych tarcz. Jeśli to już jest, potrzeba tylko odrobiny szczęścia, by zniszczyć władcę Koroków, co jednocześnie przyniesie zagładę im samym. Jak go znaleźć, pozostawiam Twojej inwencji.



Oczywiście walka to nie wszystko. Trzeba także zadbać o szacunek ras nastawionych przyjaźnie do ludzi. Osiąga się to przez rozmowy, handel, a także udzielenie pomocy (najczęściej chodzi o wyratowanie jakiegoś statku sojuszniczego z opresji). Co do negocjacji, nie powinno być żadnych problemów, tym bardziej, że obcy chętnie wymieniają się informacjami, stanowiąc cenne źródło wiedzy właściwie na wszystkie tematy. Wymiana podarków także poprawia wzajemne stosunki. Tu chciałbym jednak przestrzec przed jedną ewentualnością. Pewna rasa kotów zwana Phelonese jest niezwykle dumna ze swego pochodzenia i pewna wyższości nad innymi istotami. W żadnym przypadku nie należy próbować dawać im czegokolwiek, gdyż uznają to za śmiertelną obrazę, którą może zmasać tylko krew (ludzka). Za to bardzo kontentuje ich wiadomość, że Koroki chcą zaatakować ich światy. Za każdym razem, gdy to mówiłem, twarz mego rozmówcy rozjaśniał promienny uśmiech. Dalej szło jak z płatką.

Równie ważną stroną kontaktów z obcymi jest handel. Polega on na wymianie towarowej. Warto jej dokonywać, ponieważ jest właściwie jedynym sposobem na otrzymanie najpotrzebniejszych części do Twojej maszyny. Oprócz tego zetkniesz się z wieloma przedmiotami człowiekowi obcymi, które także mają wartość wymienną.

Warto jeszcze napomknąć o robotach pokładowych, które spełniają zadania mogące przybliżyć koniec rozgrywki. Mam tu na myśli oczywiście roboty szpiegowskie, ale także górnicze, archeologiczne i inne. Ich zrzut odbywa się analogicznie do wysłania modelu szpiegowskiego. Maszyny te można także wyposażać w urządzenia przyspieszające tempo ich pracy. Muszę tu zaznaczyć, że ze względu na korzyści, jakie przynoszą, mają dużą wartość materialną,

stąd trudno jest je kupić, a jeśli już, to po przeraźliwie wysokiej cenie.

Wypadałoby powiedzieć coś nieco o ogólnych walorach programu. Grafika nie przyprawia o zachwyt, aczkolwiek jest całkiem przyzwoita. Wspomniana animacja planet bardzo korzystnie wpływa na ogólne wrażenie. Jeśli chodzi o muzykę, to można powiedzieć, że trzymają poziom, choć mogłaby być lepsza. Natomiast fabuła jest po prostu rewelacyjna. Mnogość zdarzeń, ich bogactwo sprawia, że gra się nie nudzi po kilkunastu minutach, wręcz przeciwnie, można do niej z przyjemnością powrócić. Autorzy wykazali się w tym temacie dużą pomysłowością i nowatorskim podejściem. Gra nie jest ponadto zbyt trudna ani czasochłonna; średnio sześć godzin czasu rzeczywistego to przecież niewiele jak na dzisiejsze warunki. Wymaga za to co najmniej średniej znajomości języka angielskiego, z którym gracz styka się przez cały czas trwania rozgrywki. Moim zdaniem, jest to zresztą cenna zaleta, która być może zachęci odbiorców do szerszego zaznajomienia się z językiem.

Ogólnie **Nomad** przypomina produkt **MicroProse Hyperspeed**, jednak wykonaniem i merytoryką bije go na głowę. Oby takich gier było więcej!

Piotr Bilski
"Alien"

STRATEGICZNA

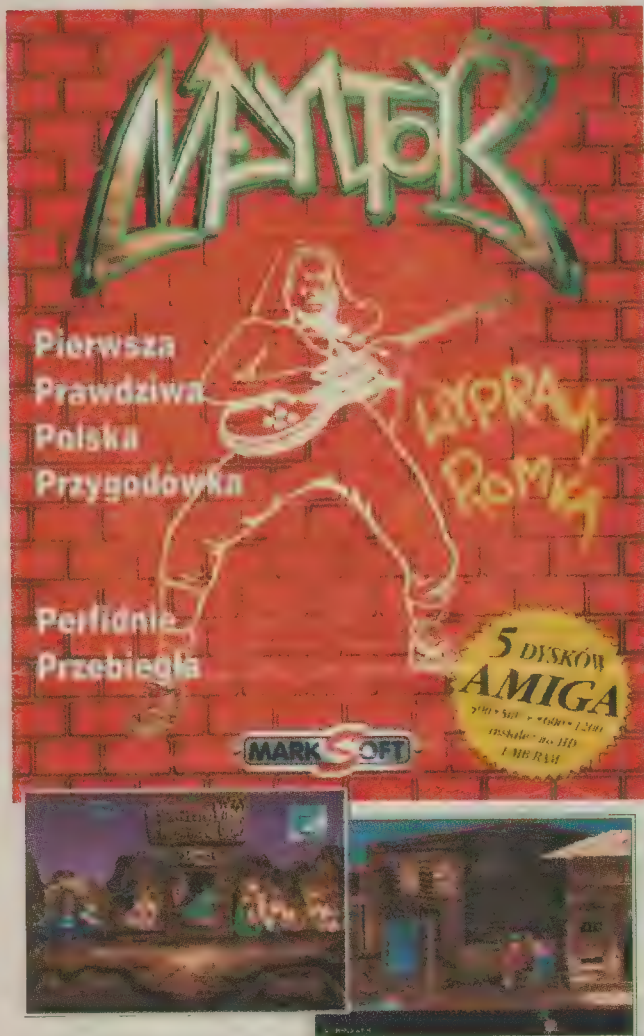
85%

PC

386
VGA
6 MB HDD

MARK SOFT

W ofercie ponad 650 tytułów!!!
Amiga, CD 32, PC, CD ROM, C-64, Atari



... będziesz musiał zwiedzać
odległe planety, robić interesy z obcymi istotami, budować trzaski
na bezludnych wyspach, grać koncerty w wioskach murzyńskich ...

**Nawiążemy współpracę
z autorami polskich programów!!!**

**Poszukujemy dystrybutorów
na terenie całego kraju.**

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za zaliczeniem pocztowym.

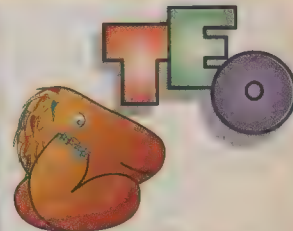
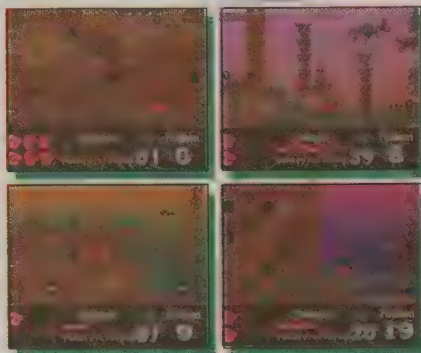
Listę tytułów można znaleźć w Sklepie Komputerowym
magazynu "Świat Gier Komputerowych".

Wysyłamy katalogi po otrzymaniu zaadresowanej
koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podać typ komputera).

MarkSoft, ul. Lipińska 2, 00-968 Warszawa 45, skr. poczt. 114,
tel. (0-2) 663 93 90, fax (0-2) 663 92 98

TimSoft
COMPUTER SOFTWARE
prezentuje:

TimSoft
ul Kościuszkowców 8
75-350 KOSZALIN
☎ (0-94) 43-35-82



Dynamiczna i wciągająca
gra zręcznościowa.
Trzydzieści długich
i urozmaïconych poziomów.

A oto pełna oferta programów naszej firmy:

CENY ZAWIERAJĄ PODATEK VAT

COMMODORE C-64/128

Chemia - 58 000 zł (5,80zł)

25 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i
pierwszych klas szkół średnich. Recenzja: C&A nr 6/94

Geografia - 58 000 zł (5,80zł)

18 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i
pierwszych klas szkół średnich. Recenzja: C&A nr 6/94.

Historia - 58 000 zł (5,80zł)

17 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i
pierwszych klas szkół średnich. Recenzja: C&A nr 6/94.

Ortotris - 58 000 zł (5,80zł)

Gra ucząca poprawnej pisowni wyrazów,
przypominająca popularny TETRIS.

Dr Mad - 58 000 zł (5,80zł)

Gra zręcznościowa.

Drip - 58 000 zł (5,80zł)

Gra zręcznościowa. Pozbieraj monety rozsiane w
najdziwniejszych, często niedostępnych miejscach.

Eternal - 58 000 zł (5,80zł)

Rewelacyjna gra zręcznościowa. Grafika na najwyższym
poziomie, wiele etapów.

Klemens - 58 000 zł (5,80zł)

Rozbudowana gra zręczn. Bohater w pełnym
niebezpieczeństwie światcie. Recenzja: C&A 8/94, Secret
Service 11/94.

Kośćci & Poker - 58 000 zł (5,80zł)

Dwie doskonałe gry. Recenzja: Top Secret 10/94, C&A
nr 9/94.

Later - 58 000 zł (5,80zł)

Gra zręcznościowa. Wyprowadź bohatera z lochu.

Lazarus - 58 000 zł (5,80zł)

Plk Colonel w bazie strzeżonej przez zbuntowane roboty.
Opis i mapa Top Secret nr 7/94

Slaterman - 58 000 zł (5,80zł)

Gra zręczn. Przez nieuwagę postrzącałeś gwiazdy na
pobliskiej planecie. Naprawienie szkód zajmie Ci wiele
czasu.

Triada - 58 000 zł (5,80zł)

Zestaw trzech gier logiczno-zręcznościowych.

Hardtrack Composer - 75 000 zł (7,50zł)

Doskonały, profesjonalny edytor muzyczny. Tworzenie
muzyki do gier, dem itp. Szczegółowa instrukcja.



AMIGA

EnglishTester - 125 000 zł (12,50zł)

Wspomaga naukę słówek, zwrotów i idiomów.
Możliwość tworzenia własnych lekcji.

Ortotris - 125 000 zł (12,50zł)

Gra ucząca poprawnej pisowni wyrazów,
przypominająca popularny TETRIS.

Deutsch Tester - 125 000 zł (12,50zł)

Wspomaga naukę słówek, zwrotów i idiomów.
Możliwość tworzenia własnych lekcji.

Historia - 125 000 zł (12,50zł)

Szkół podstaw. I pierwsze klasy szkół średnich.
Urozmaïcona forma graficzno-dźwiękowa.

Ciach Bach - 125 000 zł (12,50zł)

Program edukacyjny dla dzieci w wieku przedszkolnym.
Puzzle, cyferek i kolorowe wycinanki.

Super Dater - 125 000 zł (12,50zł)

Słownik polsko-angielski. Zawiera ok. 30 000 słów,
synteza mowy oraz wydruk zawartości ekranu.

Super Dater - 125 000 zł (12,50zł)

Słownik angielsko-polski.

Super Dater - 125 000 zł (12,50zł)

Słownik polsko-niemiecki.

Super Dater - 125 000 zł (12,50zł)

Słownik niemiecko-polski.

Ami Puzzle - 125 000 zł (12,50zł)

Dwa dyski I ćwiczy pamięć i spostrzegawczość.
Dla dzieci i dorosłych. Wspaniała grafika i muzyka.

Koło Szczęścia - 125 000 zł (12,50zł)

Supergrafika! Digitalizowany dźwięk! Dopisywanie
własnych haseł. Recenzja: AMIGA 12/93.

Magic Coins - 125 000 zł (12,50zł)

Gra logiczna. Możliwość tworzenia własnych plansz.
Gra dla jednej lub dwóch osób. Recenzja: AMIGA 11/94.

Master Mind - 125 000 zł (12,50zł)

Znana gra logiczna. Realistyczna grafika. Doskonała
muzyka i synteza mowy.

Mieczce Valdgrira II - 125 000 zł (12,50zł)

Gra przyg.-zręcznościowa. Król Aldir musi uwolnić swe
plemię od ciemności-Krwawego Zenona.

Zenek Saper - 125 000 zł (12,50zł)

Wciągająca gra logiczna. Należy rozminować pole
minowe. Opcje dla 1 lub 2 graczy.

Mnemotron - 169 000 zł (16,90zł)

Odszukaj na ekranie pary fantastycznie kolorowych
animacji. Świetne podkłady muzyczne.

Teo - 169 000 zł (16,90zł)

Dynamiczna i wciągająca gra zręcznościowa.
Trzydzieści długich i urozmaïconych poziomów.

3xLogic Games - 199 000 zł (19,90zł)

3 barwne gry logiczne.

Historia - 199 000 zł (19,90zł)

Szkół podstawowa i pierwsze klasy szkół średnich.
Urozmaïcona forma graficzno-dźwiękowa.

Ortomania - 199 000 zł (19,90zł)

Trzy gry uczące ortografii.

W tym Ortotris II dla dwóch osób!!!

Ortotris 1.5 - 199 000 zł (19,90zł)

Gra ucząca ortografii.

Najlepsze możliwe połączenie zabawy z nauką.



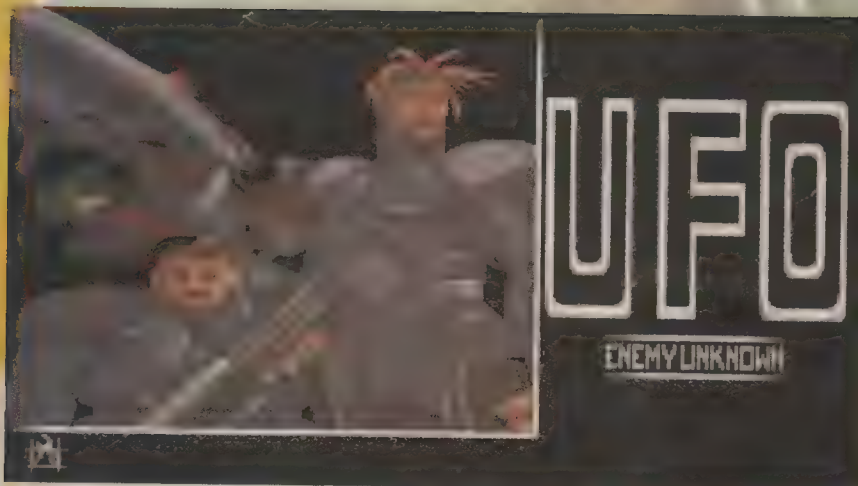
ZASADY SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

Ceny obowiązują do ukazania się następnego numeru pisma.

* Zamówienia, z dopiskiem Affin, prosimy przysyłać na kartkach pocztowych lub kartach rejestracyjnych,
dołączanych do części naszych programów. Należy podać swój dokładny adres, tytuły zamawianych programów
oraz rodzaj komputera. Termin realizacji - około 14 dni.

* Ponieważ sprzedajemy programy w niskich cenach, zmuszeni jesteśmy doliczać koszty pocztowe do ceny
przesyłki. Zdając sobie sprawę z niedogodności takiego rozwiązania wprowadziliśmy system zniżek.
I tak: przy zakupie dwóch programów oszczędza Państwo 5% ceny programu, przy zakupie trzech - 8%.
Kupując jednorazowo pięć programów zaoszczędzą Państwo aż 10% !!!

* UWAGA: zamówienie przysyłane na kartce rejestracyjnej uprawnia do dodatkowego 5% rabatu. Zakup min.
dwóch takich samych programów (doskonały prezent) to dodatkowo 3% rabatu. Kupując u nas wysyłkowe
programy otrzymasz kupony-nalepki, które naklejone na kartkę pocztową z zamówieniem dają dodatkowe korzyści.
Prosimy więc dokładnie zapoznać się z naszą ofertą i tak zaplanować zakup, aby uzyskany rabat był jak największy.
Katalogów nie wysyłamy - przedstawiona oferta obejmuje wszystkie nasze programy.



Producent: MicroProse

POCZĄTKI SĄ NAJŁATWIEJSZE

Swą pierwszą bazę powinieneś postawić gdzieś w Euroazji, tak aby zasięg jej radarów obejmował najważniejsze miasta i miejsca. Z miejsca warto wszcząć budowę dużego systemu radarowego i "zamówić" dziesięciu naukowców. Naukowcom zleć pracę nad bronią laserową lub podręczną apteczką (medi-kit). Statki obcych są w tym okresie (tj. do połowy 1999. roku) bardzo małe i zwykle Interceptory mogą je bez większych problemów unieszkodliwić. Twoja załoga winna się składać z przynajmniej sześciu ludzi (dziesięć to i tak nie przesada). Warto zabrać na pokład czołg (Twój wybór, czy będzie to rakiętowy, czy też "zwykły", z amunicją "standardową"). W łapie przynajmniej dwaj kołesi winni mieć działka automatyczne z amunicją wybuchową (auto cannon, HE ammo), która może roznieść nawet najtwardszych obcych. Reszta - mogą to być strzelby (rifle). W drugiej ręce tkwi granat.

Po dwóch miesiącach zakup następną, drugą bazę, powiedzmy gdzieś w Ameryce Północnej. W momencie, gdy zdobędziesz (i, co ważniejsze, opracujesz) heavy plasma na obcych, koniecznie dokonaj niezbędnego reżanentu w swym arsenale. Plasma powinna się stać integralną częścią wyposażenia Twoich ludzi. Warto też opracować granat obcych - jest on znacznie potężniejszy od naszego ziemskiego (na 60% zabija najwytrzymalszego z obcych - Mutona).

Ustala nam się już podstawowy ekwipunek żołnierza: plasma w jednej ręce, granat obcych w drugiej (nie zaszkodzi jeszcze jeden, np. podpięty w pasie). W plecaku warto jeszcze pozostawić miejsce dla podręcznej apteczki i (ewentualnie) dodatkowej amunicji. Po kilku wybiegach z ciężką plazmą może okazać się, że na składzie nie ma do niej amunicji. Najłatwiej oczyścić jest zdobyć ją na obcych, lecz równie dobrze można

ją wyprodukować (potrzebne jest Elerium-115, substancja do znalezienia tylko w statkach obcych i nie występująca w naszym Systemie Słonecznym).

Do czerwca powinieneś mieć już założoną trzecią bazę (Australia, Europa, któryś z biegunów lub Ameryka Południowa). Raczej masz już opracowane podstawowe opancerzenie dla swych żołnierzy (personal armour). Koniecznie wyprodukuj je nie zapominając o żadnym ze swych ludzi. Po jednym trafieniu z ciężkiej plazmy istnieje dosyć duże prawdopodobieństwo, że delikwent przeżyje (może z obrażeniami, ale zawsze). Wówczas szybka kuracja medyczna (medi-kit) ze strony innego żołnierza powinna postawić rannego na nogi.

Od czerwca najazdy obcych wzbierają na sile, tak więc warto zaopatrzyć swoich żołnierzy w jak najnowocześniejszy sprzęt i najbardziej wytrzymałe opancerzenia. Nie zapomnij jednak o swoich myśliwcach! Odpowiednią bronią przeciwko wszystkim statkom obcych (poza bardzo dużymi) jest Interceptor wyposażony w dwa działka plazmowe,

rażące z dużą celnością i mające duży zasięg.

NIE MA TO JAK DOBRY SPRZĘT

Od lipca sytuacja powinna Ci się zacząć stabilizować. W swym asortymencie posiadasz już (a przynajmniej powinieneś) Blaster Launcher i Blaster Bomb, a także pancerz Power Suit, doskonale chroniący przed strzałami obcych (choć nie oznacza to, że możesz puszczać swoich ludzi w miejsce, gdzie jest w danej chwili ostra wymiana ognia). Powinieneś wymienić na niego wszelkie pancerze typu personal, które mimo niskich kosztów produkcji (podczas której nie potrzebujesz niezwykle cennego Elerium-115) stanowią jednak zbyt słabą ochronę dla Twoich żołnierzy. Power Suit jest znacznie bardziej ekonomiczny, niż jego następca - Flying Suit (nie potrzebuje tak dużej ilości Elerium-115 do wyprodukowania i nie jest aż tak drogi). Flying Suit ma jednak jedną niewątpliwą zaletę (poza faktem, że każde miejsce ciała jest chronione bardziej niż w Power Suit) - osobnik, który ma go na sobie, może latać w powietrzu. Typ lewitacji, który ów pancerz udostępnia, jest świetnym sposobem powiększenia sobie obszaru widzianego, a także nieco lepszej skuteczności trafienia wroga. Praktyczne wykorzystanie tego najciekawszego z pancerzy znajdziesz podczas omawiania sposobu przeprowadzania akcji. Kończąc wykład o pancerzach przypominam, iż nie możesz go zdjąć ze swojego martwego żołnierza i założyć go innemu. Taki pancerz jest tracony. Nie oznacza to jednak, że nie można zdjąć pancerza np. po misji (z żołnierza, który ją przeżył, rzecz jasna).

IMIE, NAZWISKO, KONTAKTY!

Wynajdując całą masę sprzętu i budynków nie możesz zapomnieć o prze-





słuchiwaniu żywych obcych. Najbardziej interesujące są wykłady tych, którzy pełnili na statku lub w bazie jakąś ważniejszą rolę (np. medyk, nawigator, mechanik). Dostarczą Ci one wiadomości o innych obcych, ich statkach oraz planach. Od nawigatora możesz się na przykład dowiedzieć, że obcy będą budować tajne bazy podziemne i aby je zlokalizować, statek XComu będzie musiał krążyć nad nimi przez dobre kilka godzin. Może to być bodziec dla Ciebie, byś wysyłał patrole w poszukiwaniu wrogich baz. Dowiesz się również (a na wypadek, gdyby nie, właśnie Ci to mówię), że bazy są zaopatrywane regularnie przez statki Supply Ship i jeżeli namierzysz takowy, wówczas możesz mieć niemal pewność, że w pobliżu obcy prowadzą działalność konspiracyjną (nie wątpię, że wszelkie bazy zechcesz wyeliminować, ale o sposobach na to - w innym miejscu). Informacje wyciągnięte od nawigatorów mogą znacznie zmniejszyć prawdopodobieństwo najazdu obcych sił na Twoje bazy. O ile tylko wrogie statki są trzymane z dala, wówczas prawdopodobieństwo wykrycia jest dosyć niskie. Gorzej, jeżeli zostawisz statek obcych rozbity koło któregoś ze swych baz i zapomnisz "zatroszczyć" się o niego. W takim przypadku marsjanie mogą zacząć się rozglądać, co MOŻE zaowocować wykryciem jednej z Twych baz, a co za tym idzie: szybką inwazją na nią.

Napisałem o informacjach, które przekazać Ci mogą medycy, mechanicy, czy też nawigatorzy. Dotyczą one głównie spraw, o których chciałbyś się dowiedzieć z ciekawości - w żaden sposób jednak nie przybliżą Ci one do ostatecznego zwycięstwa, którego pewnie też pragniesz. Aby móc cokolwiek dokonać, musisz złapać żywego przywódcę obcych (leader) jakiegokolwiek rasy (Etheral, Muton, Snakeman, Floater), a następnie przesłuchać go. Dowiesz się, że baza obcych znajduje się gdzieś na Marsie, jednak jej dokładnej lokalizacji nie otrzymasz. Możesz natomiast takową zdobyć od ważniejszego przywódcy obcych (commander), którego najszybciej znajdziesz we wrogiej bazie (najpierw należy ją zlokalizować). Niestety, sama informacja to jeszcze nie wszystko - do wycieczki na Marsa potrzebujesz odpowiedniego sprzętu, tj. statku Avenger, najpotężniejszej broni, jaką możesz wynaleźć - miażdżącej nawet największe spodki obcych. Z tą bronią naprawdę możesz czuć się bezpiecznie, ale do jej wynalezienia (no i oczywiście zbudowania) jeszcze bardzo wiele Ci brakuje (w tej chwili).

ATAKI I ATACZKI

Jest rok 2000 i najciekawsze dopiero się zaczyna. Liczę, że wyeliminowa-



łeś wszystkie (a jeśli nie, to większość) podziemnych baz wroga i masz już swój pierwszy statek wykorzystujący Elerium-115 (mowa o Firebird). Jestem z Ciebie naprawdę dumny, wierz mi. Mam nadzieję, że w swoich bazach postawiłeś już laboratoria psioniczne, a Twoi żołnierze zaczynają się szkolić w tej sferze. Gdy osiągną odpowiedni poziom Psionic Skill, wówczas do ich arsenału środków obcobojeźnych dołącz Psi Amp. Oddziałując nim na wroga (nawet jeśli znajduje się poza zasięgiem pola widzenia psionizującego) możesz wybrać dwa typy ataków:

1. **Panic unit** - obniża morale wroga i może wywołać w jego szeregach panikę (przypominam, ogarnięta paniką istota w większości przypadków wyrzuci wszystko, co trzyma w rękach i ucieka, gdzie pieprz rośnie). Bywa użyteczna, jeżeli Twój żołnierz nie ma odpowiednich umiejętności, by przejąć kontrolę nad swoją ofiarą - panikowanie jej jest znacznie łatwiejsze do wykonania.

2. **Mind control** - w późniejszych misjach typ ataku niemal niezbędny. Zamiast obniżyć morale jednostki, powoduje totalne przejęcie nad nią kontroli (bez możliwości wglądu w inwentarz). Proponowana przeze mnie taktyka działania obcym, nad którym przejęta została kontrola - rozejrzyj się, czy w pobliżu nie ma jakiegoś obcego i jeżeli jest, spróbuj go wyeliminować; możliwe, że nikogo nie zauważysz, wtedy spsionizowanym obcym odrzuć wszelką broń i odejdź nim w pobliże jednego z żołnierzy XComu.

Jeżeli obcy jest kimś cennym. Wówczas ze względu na badania, zamiast zabijać, możesz go po prostu uspić (przy użyciu stun ruda bądź small launchera i stun bombs), w celu późniejszego przesłuchania. Ataku mind control można użyć jako "doskonalszego" mind probe, czyli sprawdzenia jej parametrów. Doskonalszy jest dlatego, że mind probe

nie umożliwia zabawy z ofiarą i nie można jej np. wysłać do innej sfery egzystencji przy pomocy jej własnego granatu.

Walka psioniczna jest niezwykle istotna i absolutnie nie możesz o niej zapomnieć.

W momencie opanowania walki psionicznej, powinieneś pomyśleć o złapaniu głównego przywódcy obcych, który może podać Ci informację o miejscu, w którym ukrywa się władca obcych mózg.

NA MARSA!

Po rozpracowaniu ułożenia głównej bazy obcych (oczywiście na Marsie) ustaw się na wymyślenie i wreszcie budowę Avengersa. Dopiero teraz możesz poczynić ostateczne przygotowania. Bazę, w której znajduje się Twój Avenger, nazwijmy umownie bazą główną. Przetransportuj więc z pozostałych baz najlepszych ludzi i kilka czołgów typu Hover-tank plasma/launcher (nie zapomnij o fusion bombs do tych ostatnich!). W bazie głównej dokonaj ścisłej selekcji, wybierając elitę żołnierzy - najlepszych z najlepszych. Oddział ten powinien liczyć 10-15 ludzi. W czasie selekcji największą uwagę zwracaj na celność strzałów, późniejszą żywotność danego żołnierza, szybkość reakcji, oczywiście siłę i umiejętności psioniczne, a dopiero potem na całą resztę. Żołnierzom daj ciężkie plazmy, granaty (te silniejsze). Blaster Launcher (jednego bądź dwa), Psi Ampy (trzy, pięć), medikit (dla każdego wojaka). Zapomnij o wyrzutniach bomb usypiających, czy też "paraliżujących łaskach". Dlaczego? Ano dlatego, iż: WE'RE TAKING NO PRISONERS!

Całą tę ekipę zapakuj w pancerze umożliwiające latanie i wraz z czołgami puść ją na Avengersa, by już wkrótce lecieć na Marsa! Żadny król, najpotężniejszych z obcych.



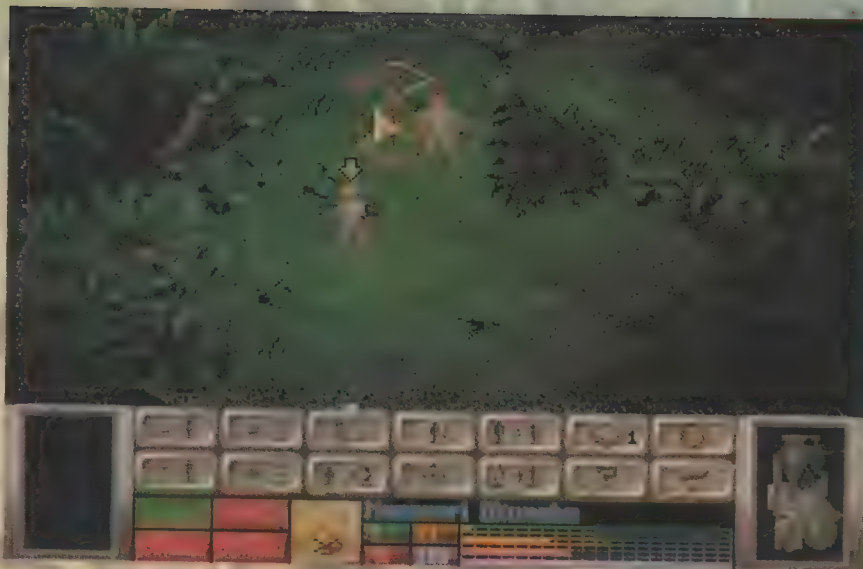
Nie zdziw się zbytnio, jeżeli poniesiesz tylko minimalne straty, bądź nawet nie poniesiesz ich wcale. Pracowałeś przecież na to dosyć długo, a Twoja technologia przewyższa technologię wroga. Łatwo jednak nie będzie (często zapisuj stan gry). Szczególnie paskudnie jest w komnacie z mózgiem. Zwykle przebywa w niej dodatkowo paczka trzech Etherali, na domiar złego z ustawionymi na winde ciężkimi plazmami. Ale co to dla Ciebie! Trzy zdalnie kierowane bomby z Blaster Launchera, czy z Hovertank Launchera powinny wystarczyć.

Dobra, dobra! Ja już tutaj o zwycięstwie, a Ty jeszcze wygrzewasz się w Avengerze. Prawdę mówiąc, na spiramidzie powierzchni może być trudniej, niż w środku, a to ze względu na wrogie czołgi typu Cyberdise, które mimo że ustępują Twoim, mogą narobić wiele huku (po zniszczeniu eksplodują niczym pocisk z Blaster Launchera, dewastując najbliższe otoczenie). Raz zdarzyła mi się sytuacja, gdy wrogie czołgi stały wyjątkowo blisko siebie. Zniszczyłem jeden, a jego eksplozja dotknęła drugi, który również wybuchł, zabijając dodatkowo Sectoida, który mimo woli stał się obserwatorem całego zajścia.

Po zniszczeniu wszystkich jednostek wroga na powierzchni, Twoi żołnierze odnajdują wejście do podziemnej bazy, w której, jak wynikało z relacji przywódcy obcych, spoczywa ich najwyższy przywódca - mózg, telepatycznie kontrolujący wszystkich swoich podwładnych. W środku rewelacji raczej się nie spodziewaj, jest to baza zbliżona do tych, które miałeś już okazję dewastować, więc trudno być nie powinno. Podaj mózgowi to, co najlepsze - Z IMPETEM W GŁĄB!

A GDY PRZYJDA PODPALIĆ DOM...

Jak już wcześniej napisałem, obcy bardzo pragną poznać lokalizację Twoich baz i mają w związku tym pewne plany, do których zrealizowania Ty najprawdopodobniej nie zechcesz dopuścić. Iakoż że lepiej jest zapobiegać chorobie, niż ją leczyć, trzymaj obce spodki z dala od swoich baz. Oczywiście, warto się zabezpieczyć, również wyposażając ba-



zę w odpowiednie "budowle", mające na celu utrudnić ataki obcych, a są to:

a) **Missile Defences** (ochrona rakietowa) - najtańsza, najprostsza, najbardziej zawodna; krótko mówiąc, najgorsza "placówka" ostrzeliwująca statki obcych. Lepiej w ogóle tego nie buduj!

b) **Laser Defence** (ochrona laserowa) - ochrona jedynie minimalnie skuteczniejsza od tradycyjnych wyrzutni pocisków. Znacznie lepiej poczekać na potężniejsze wyrzutnie plazmowe.

c) **Plasma Defences** (ochrona plazmowa) - wyrzutnie plazmowe będą optymalnie chronić Twoją bazę przed najazdami obcych, a przynajmniej ze znacznie większą skutecznością, niż wyrzutnie rakietowe, czy działa laserowe, aczkolwiek mniejszą od wyrzutni pocisków fuzyjnych (wodorowych).

d) **Fusion Defences** (ochrona fuzyjna) - najpotężniejszy sposób ochrony przed atakami ze strony nieprzyjaciela. W zasadzie, trzy wyrzutnie pocisków fuzyjnych powinny znieść nawet największe UFO (prawdopodobieństwo zniszczenia "gości" można zdecydowanie zwiększyć, budując Grav Shield).

Istnieje również kilka innych, ciekawych budynków, które mogą znacznie obniżyć szansę ataku obcych na bazę. Są to:

a) **Grav Shield** (tarcza grawitacyjna) - wytwarzane przez nią pole magnetyczne pozwala powstrzymać statek obcych przed wylądowaniem. W praktyce oznacza to podwojenie ataków wyrzutni (tj. pocisków tradycyjnych, laserowych, plazmowych, fuzyjnych). Bardzo użyteczne!

b) **Mind Shield** (tarcza mózgowa) - ze względu na fakt, iż obcy, aby odnaleźć bazę XComu, wykrywają fale mózgowe przebywających tam, możesz użyć tego potężnego generatora do ich ochrony - wróg nie będzie mógł ich wykryć. W praktyce oznacza to wielokrotnie mniejsze ryzyko zaatakowania bazy XComu przez wrogi "spodek".

A teraz pozostałe budynki, które możesz (lub będziesz mógł) wybudować:

Access Lift - pierwszy budynek w każdej bazie, do którego "zostaną przyłączone" wszystkie następne. Każda baza XComu musi mieć Access Lift, a miejsce usytuowania tej budowli wybierasz osobiście.

Living Quarters - pomieszczenia mieszkalne dla personelu, tj. żołnierzy, naukowców i mechaników. Niezbędne w każdej bazie. Zbuduj Living Quarters jako pierwszą placówkę przy Access Lift. Jeżeli w którymś momencie zabraknie powierzchni mieszkalnej dla ludzi, wówczas nie wahaj się z decyzją budowy kolejnych LQ.

Laboratory - laboratorium naukowe jest miejscem wszelkich doświadczeń i badań wykonywanych przez specjalnie do tego celu zatrudnionych naukowców. Jeżeli pragniesz, aby w danej bazie zakwitła nauka, wówczas może się zdarzyć, że jedno laboratorium nie wystarczy.

Workshop - pracownia jest miejscem budowy i konstrukcji różnorodnych urządzeń, maszyn (statków) wynalezionych wcześniej przez naukowców. Do produkcji niezbędni są ludzie - w tym przypadku mechanicy. Produkcja dużych maszyn (statków), czy też dokładnych urządzeń (pancerze) wymaga znacznie większej pracy i środków finansowych, niż przykładowo produkcja mydła.

General Stores - pomieszczenia magazynowe odgrywają analogiczną rolę do pomieszczeń mieszkalnych - zamiast ludzi mieszczą się w nich przedmioty, urządzenia, czy też cały inny sprzęt (poza statkami). Warto je wybudować, o ile pragniesz, by baza mogła sama uzupełniać amunicję.

Alien Containment - pomieszczenia do przetrzymywania i przesłuchiwania obcych są niezbędne, jeżeli pragniesz ukończyć grę. W jaki sposób można prze-





śluchać przywódcę wroga, jeżeli ten momentalnie umiera? W pojedynczym AC zmieści się dziesięciu obcych.

Psionic Laboratory - czyli budynek, w którym Twoi żołnierze będą mogli się podszkolić w sferze walki psionicznej. Jedno Psionic Laboratory może szkolić maksimum dziesięciu żołnierzy w ciągu jednego miesiąca.

DLACZEGO ONE SIĘ ROZPŁYWAJĄ?!

Oto jest pytanie. Jak w każdej grze, w której trzeba podejmować decyzje i działać, również i w UFO pieniądze odgrywają kluczową rolę. Na początku dysponujesz całkiem okrągłą i dużą sumką, lecz z biegiem czasu będzie ona maleć, maleć i maleć, aż osiągnie poziom 0 \$. Szczegrze Ci tego nie życzę, bo wiem jak to jest, gdy zabraknie paru złotych na kanapkę z tuńczykiem. Na szczęście, pieniądze można zarobić (i to w całkiem dużych ilościach).

Pierwszym sposobem są fundusze pozyskiwane od państw należących do XCom. W zamian za niszczenie baz i spodków mogą one podwyższyć ilość forsy przeznaczanej na Twoją operację. Niestety, jeżeli będziesz się spisywał nie najlepiej, wówczas mogą obniżyć swoje fundusze lub nawet, co gorsze, wycofać się z projektu XCom (tajny pakt z obcymi). Wówczas nie ma już możliwości powrotu danego państwa do Twojej organizacji. Głównymi "ofiarnikami" są Stany Zjednoczone i Japonia, więc koniecznie patroluj okolice tych krajów.

Kolejnym sposobem, do którego musisz się odwołać, jest sprzedaż mienia obcych. Jeżeli misja się powiedzie (czytaj: wszyscy obcy zostaną wyeliminowani), wówczas Twoi żołnierze pakują wszystko, co po wrogu pozostało (łącznie z jego ciałami). Kiedy puszka konserw w osobie Skyrangera doleci do bazy, możesz spokojnie wszystko sprzedać. A opłaca się! Za każde zwłoki obcego dostajesz 20.000 \$ (bez względu na rasę). Najwięcej szmalczyku możesz jednak zbić na ciężkich plazmach, podstawowej broni Twojej i wroga. Potrzebujesz jedynie tyle plazm, ilu jest w danym oddziale żołnierzy (zwykle 5-8), a resztę bez skrupułów możesz sprzedać



(około 170.000 \$ za jedną sztukę!). Pamiętaj również o pozbywaniu się przestarzałego, ziemskiego sprzętu (wszelkie strzelby i temu podobne świństwa), gdyż miejsce zajmowane przez nie możesz wykorzystać na wiele znacznie lepszych sposobów, a na dodatek sprzedając coś zawsze kasujesz troszkę szmalczyku.

Dobrze, dobrze - odpowiesz być może - ale pieniądze i tak uciekają mi przez palce... Tak, ale jest to tylko i wyłącznie Twoja wina. Jeżeli kiedyś spojrzysz na tabelkę kosztów utrzymania poszczególnych baz, wówczas najprawdopodobniej złapiesz się za głowę i padniesz trupem. Główną przyczyną "rozchodów" są... Interceptory, których utrzymanie kosztuje (miesięcznie) 1.000.000 \$ (słownie: jeden milion dolarów). No tak, najwyższa technologia (na Ziemi) jest okupiona ceną paliwa itd. Najgorsze jest jednak to, że nijkak tej sytuacji zaradzić (przynajmniej w początkowym stadium gry). Inny, równie straszliwy wysysacz Twoich finansów to naukowcy, których pensje są całkiem wysokie i nijkak ich obniżyć (chyba, żeby kilku koleś wykopac na bruk). Nie możesz jednak zapomnieć o nauce i odkrywaniu coraz to nowych urządzeń, dziedzin nauk itd. Możesz jednak zdecydowanie obniżyć koszty utrzymania swych baz w późniejszym okresie gry, kiedy to odkryłeś wszystko ważne i możesz zająć się badaniem zwłok, czy też zupełnie żywych jednostek wroga. Wówczas wystarczy tych dwudziestu naukowców w jednej z baz, a można na koniec miesiąca wyjść na plus. Oczywiście, w momencie, w którym będzie to możliwe, wymieniasz Interceptory na Firebirds. Co prawda nie mogą się one tak długo utrzymać w powietrzu i używają drogiego (bo nie występującego w naszym Systemie) paliwa Elerium-115, ale za to są znacznie szybsze i ich utrzymanie tyle nie kosztuje. Jeżeli ograni-

czysz liczbę swoich naukowców, wymienisz kosztowne w utrzymaniu Interceptory na coś w rodzaju Firestorma, wreszcie sprzedaż zbędny sprzęt i zaczniesz dbać o kraje inwestujące w Ciebie, możesz mieć pewność, że nie splajtujesz.

W zasadzie kłopoty finansowe są największym problemem w UFO, gdyż możesz być mistrzem w kasowaniu Obcych, a mieć zupełnie puściutką kase i przez to przegrać.

W kolejnym numerze SGK znajdziesz drugą część rozpracowania UFO, a w niej odpowiedzi na następujące pytania:

- Do czego służy XYZ? (a więc dokończenie opisu budynków, sprzętu, no i tego, co hobbity lubią najbardziej - broni)

- Is it a bird? - a więc przelot po stawkach (jak powinna wyglądać Twoja flota)

- Jak walczyć? (no comment)

- Czy to aby nie jaka krowa? **KOMPLETNY PRZEWODNIK PO OBCYCH RASACH**

Na pewno warto poczekać ten jeden krótki miesiąc... Do tego czasu zegniam Cię. Nim pójdziesz dziś spać, upewnij się, czy jakiś obcy nie czyha pod Twoim łóżkiem... Bo jeżeli tak, to jakim hobbit boje się stracić Czytelnika.

Frodo Baggins



STRATEGICZNA



PC

386
4 MB RAM
VGA

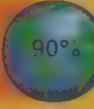


1 MB RAM

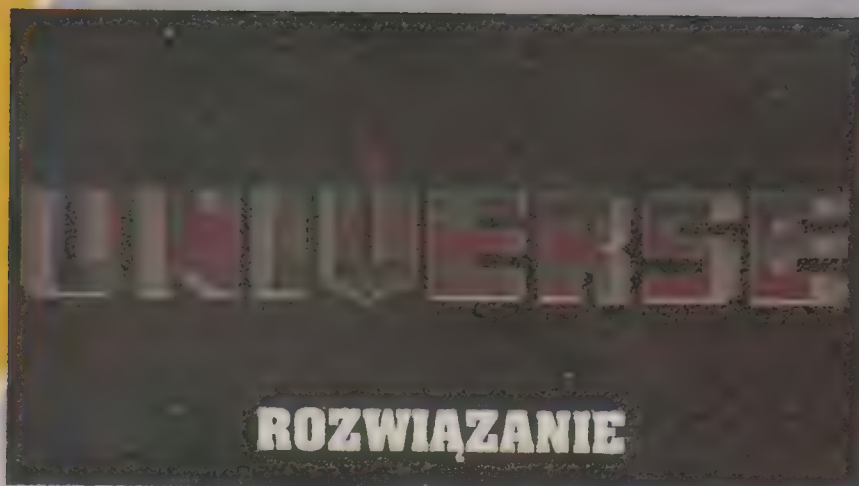
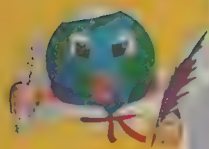
AGA



CD32



90%



Producent: Core Design

Czas akcji: dawno, dawno temu.
Miejsce akcji: gdzieś daleko, za górą, za rzeką...

- Co? Poniedziałek? Dziesiąta? - burknąłem, gdy usłyszałem pianie koguta. Ale, do cholery, rano czy w nocy?

Moje ciężkie rozważania przerwało mi łomotanie w drzwi, choć na początku wydawało mi się, że jest ono nieczym innym, jak próżnym wołaniem mojego żołądka o śniadanie. Wyłokłem się więc z mego wyrka i otworzyłem drzwi, by zobaczyć, kogo tym razem przygnało. Zdziwiłem się - nie był to poborca podatkowy, lecz sam redaktor naczelny "Świata Gier Komputerowych", powodu jego przybycia znać jednak nie mogłem.

- Witaj, prosty człowieku. Powiedz no mi, co cię sprowadza w tak ponure strony? - przyjaźnie zwróciłem się do niego.

- Nie zgrywaj głupa, hobbicie, mimo że i tak nim jesteś - niezbyt elegancko odrzekł naczelny, ale to do niego podobne (hę, hę). - Wiesz dobrze, po co tu jestem.

- O tak, tak! Żonka cię znowu wyrzuciła i pewnie chcesz... ŚNIADANIE! O nie, stary, chyba że przyniosłeś mi coś, co wy, prości ludzie, nazywacie pieniędzmi.

- Ty beznadziejnie głupi hobbicie! Ja tu jestem po to, aby ci przypomnieć, że jutro upływa termin, w czasie którego miałeś oddać rozwiązanie gry Universe. Jeżeli nie zdążysz, z wielką przyjemnością kopnę cię w d... na pożegnanie.

Po tych słowach rednacza, nie wiem dlaczego, uśmiech dosyć szybko zszedł z mojej twarzy. Chwilę później naczelny wyszedł, a ja zamyśliłem się dosyć znacząco. Co zrobić? Moje rozważania po raz kolejny przerwało pukanie do drzwi.

Tym razem w mych podwojach stał Jonas, zaprzyjaźniony hobbit.

- Dobry rano, Frod. Dawno cię nie widziałem. Słuchaj, przyszedłem do

ciebie, gdyż wydarzyło mi się cosik dziwnego. Miałem sen, czy może wizję jaką.

- No to mówże, zacy hobbicie - wyjałem coś, na czym mógłbym jego wypociny zapisać i coś, czym mógłbym tego dokonać, by wreszcie z nieukrywanym zaciekawieniem, acz również i z niedowierzaniem spojrzeć na Jonasa.

- Więc słuchaj. Śniło mi się jakbym wszedł do komputera, a przede mną był cały wszechświat. Idę ja więc najpierw na zachód, później dwa razy na południe, nie wiedząc co dalej, biorę metalowy łom, czy coś takiego. Wówczas idę dwukrotnie na północ, a potem dwukrotnie na wschód i znajduję...

- No có, co?! - opowieść pochłonęła mnie już zupełnie.

- Nie urywajże w środku zdania, Frod! I znajduje część jakiejś takiej płytki drukowanej, czy innego talatajstwa. Spoko, spoko, Frod! Tera idę se na wschód i stoję w środku owego dziwnego miejsca. Ja se spokojnie patrzę, nikomu krzywdy nie robię, a tu, kurde, leci asteroid. No to hop! I już jestem na nim.



- Ileś ty wczoraj wypił Jonas? - zacząłem powątpiewać w jego nędzną historijkę, lecz perspektywa kopnięcia w (ehm!) przez naczelnego wyglądała tak ciemno, że zdecydowałem, iż zapiszę każde słowo hobbita i cały ten kit dam do redakcji...

- Do cholery, nie przeszkadzaj, Frod. A co do mej wizji, dalej było tak, idę tedy na wschód (czekam) i z braku perspektywy na zrobienie czego innego skaczę na przewód. Patrzę i jestem tam, gdzie się cały mój sen rozpoczął. Stoję ja se koło takiego wielkiego talerza (swoją drogą, Frod, nie wątpię, że przydałby ci się) i myślę... A wiesz, że myślenie jest moją dobrą stroną, tak więc wymyślam. Pakuję pręt na talerze i wkładam tę płytkę drukowaną. Teraz uruchamiam całą maszynę i, kurde, coś się włącza. No to wysilam swe szare komórki i decyduję się wybrać najpierw CONNECT CHANNEL, a potem GAVRIC HOMEWORLD. Tedy uruchamiam tę kupę metalu raz jeszcze, lecz wybieram tym razem najpierw SET FILTRATION SYSTEM i potem znowu tego GAVRIC. Idę na północ, podchodzę do szybki wentylacyjnej, czy czego takiego. Potem pcham go i, o dziwo, wychodzę na ten sam duży kamień, na którym ten cały koszmarny się rozpoczął.

Spocony już wówczas Jonas urywa na chwilę, wyciera czoło, po czym kontuuje.

- Podnoszę lustro, bo ładne jakieś, i powtarzam kroki z asteroidami (bo co poza przeglądaniem się pozostało mi do roboty). Wracam do pokoju z szybą wentylacyjną. Idę tym razem w inne miejsce - na północny zachód. Tam, po prawej stronie widzę drzwi, a nad nim dwa lasery rodem z filmu "Polowanie na czerwony kapturek". Rzucam ja wtedy lustro ku owym drzwiom, trratratata i lasery się spaliły! Żałuj, że tego nie widziałeś, Frod!!! Aha, byłbym zapomniął,



w dokonaniu masakry przeszkadzała mi ruszająca się kupa metalu, ale ja w swojej mądrości poczekałem, aż wyszła na zewnątrz. Bystra że mnie bestia, czyż nie?!

- Bystra, bystra, zacny hobbicie. Może jednak stracić swą bystrość, a także i cały łeb, jeżeli to, co mówi, okaże się być nieprawdą...

- Dobra, dobra. Na czym to ja skończyłem? Aha. Naptkany nieznajomy mówi do mnie, żebym poszedł zobaczyć się z jakąś tam Silphinaą. Sam wiesz, ja już przecież żonkę Kunegundę mam, ale coż, przełożonych trzeba słuchać. Przy użyciu wymyślnych przycisków i paneli udało mi się otworzyć północne drzwi. Idę więc do środka i rozmawiam z Silphinaą, czy jak jej tam. Korzystając z mojej wrodzonej zdolności GADULSTWA zgodziła się mnie wpuścić. Mówię więc jej, zgodnie z prawdą, że nie wiem, gdzie jestem, a ona mi na to odpowiada, żebym wszedł na górę. Wchodzę, a mój wrodzony insyngt podpowiada mi, że coś nie jest w porządku z tymi guzikami na drzwiach. Jak ja nie wezmę i nie walnę w nie łonem! Szkoda, że tego nie widziałeś, Frod. Otwieram ja potem garderobę, zakładam ubranko, używam komputera-ręki na łóżku (coś trzeba było zrobić), używam konsoli, wybieram opcję WINDOW SHUTTER i (żyje się tylko raz!) wyskakuję przez okno. Używam komputera-ręki na samochodzie, wskakuję do niego, wkładam kartę-klucz do konsoli po lewej stronie, używam klawiatury zabezpieczenia przed złodziejami. Coś mnie nawiedza i wpisuję 87764. Hobbicie! Jestem w kosmosie! Jonas urywa z przejęciem, a mnie mało szlag nie trafia.

- No mówże, szlachetny hobbicie, co tam dalej - zaciskam zęby, starając się być uprzejmy.

- No, wiesz, ehh... jakby ci to powiedzieć... NIE PAMIĘTAM!!!

- A, to nie problem. Na takie szczególne okazje zawsze jestem przysto-

wany - mówię, po czym wychodzę do kuchni i wracam z tasakiem. No to jak, Jonas! Mówisz, do cholery, czy też mam zacząć robić przygotowania do najbardziej obfitego śniadania w mojej historii! Już zaczynam się obliżywać.

- Hahaha, Frod, ty pacanie. Myślisz, że mnie nastraszysz?! Spadaj! - odparł, a potem skierował się w stronę drzwi.

O nie. Tego już było za wiele. Zamachnąłem się i tak rąbnąłem Jonasa tasakiem, że aż stracił ucho.

- Jaj! - rozdarł się zraniony hobbit - Aaaa! Będę mówić, będę mówić!

- No to słucham, pozbawiony ucha hobbicie!

Mam wizję - w tym momencie Jonas spojrział na mnie zezem - widzę Barona i coś mi mówi, że jeszcze go spotkam. Czekaj, czekaj. Jest jeszcze typ, który przedstawia się Snorglat i twierdzi, że jest kosmicznym kupcem. Zagaduję go dwukrotnie sentencjami numer 1, po czym gość odchodzi - oczy Jonasa wracają do normy", choć nie sprawia on wrażenia obecności w naszym świecie.

Ohh, gdzie ja jestem... Przez chwilę czułem się mieszkańcem świata, w którym nie ma ani robotów, ani obcych, gdzie wszędzie można znaleźć schronienie, a w nim jedzenie. Nasza kosmiczna rzeczywistość jest jednak o wiele bardziej pomura. Czas przejść do działania. Używam mojego samochodu, korzystając z konsoli. Wybieram NAVIGATE COURSE, sprawdzam pozycję planety Balkamos 7, korzystam z opcji LAY IN COURSE i wybieram tego bolka i nosa jako punkt docelowy. Tera wybieram DESCEND TO PLANET, a następnie SELECT QUADRANT. Wybieram kwadrat na północnym wschodzie, idę na północ, podnoszę jakieś żelastwo (babcia Tekla nazywała to kiedyś androidem), idę na zachód, później jeszcze na zachód, na południe i po raz kolejny na południe. Znajduję kanister, który na-

stępnie łączę z puszką konserw, którą znalazłem wcześniej (czytaj: androidem). Idę dwa razy na zachód, na północ i widzę gazik, a w nim paskudnych obcych. No to jak na nich nie puszcze mojej puszeki po konserwie! Ależ im dałem! Po młynach wskakuję do samochodu, wybieram ASCEND FROM PLANET, następnie NAVIGATE COURSE. Teraz wybieram kurs na planetę Jor-Slev 4 i korzystam z opcji DESCEND PLANET. Teraz SELECT QUADRANT (wybieram północno-zachodnią część planety). Idę se na zachód, zabieram kamień i rzucam nim w obcego (sadyzm jest wszędzie - przyp. Frodo). Puszczam moją puszkę, by złapać błoba, czego bez większych kłopotów dokonuję. Idę z powrotem do samochodu, wskakuję do niego i spadam na południowo-wschodnią część planety. Dwukrotnie idę na zachód, przy użyciu mego talentu GADULSTWA doprowadzam rozmowę z obcym do momentu, w którym mogę zaoferować mu błoby. Coś za coś - tracę błoby, ale dostaję jakiś inny przedmiot, którego przeznaczenia nie jestem w tej chwili określić. Z powrotem idę do samochodu i tym razem spadam na Pfenellop Asteroid Cluster. Znowu spotykam Snorglata. Jako że jest kupcem, oferuję mu rzeźbę. W zamian za nią zgadza się podrzucić mnie na Wheel-World. "Dokuję" swoją maszynę na statek Snorglata. Lecimy na WhirlWorld. Bruumumumum!!! Jesteśmy. Zagaduję kupca, a ten, skubany, paraliżuje mnie i kradnie mego "cośia". Wskakuję do samochodu i lecę na lotnisko - REF 40e, czy coś takiego. Tutaj widzę droïda, peham go więc, podnoszę kabel, wskakuję do samochodu i hupla na lotnisko - REF 1h. Ale ty mi pewnie nie wierzysz, Frod?

- Wierzę ci Jonas, wierzę - oczywiście kłamałem, ale przecież potrzebowaliśmy czegoś, czym mógłbym zapchać pasażerów rednaczowi. - Mów dalej...

- Idę se na wschód przez otwarte podwoja, później dalej na wschód i na północ. Teraz idę koło zmechanizowanej apteczki, wkładam do niej kartę identyfikacyjną, wybieram opcję zamówienia (ORDER) i otrzymuję syntetyczne coś, co mi zwinął gwiazdny kupiec. Fajnie, se myślę. Idę na zachód, wchodzę do baru. Z braku czegokolwiek do zrobienia, zaczynam zagrywać w Space Invaders. Tera podchodzę do osamotnionego najwidoczniej koleśia i rozmawiam z nim, korzystając trzykrotnie z dialogów oznaczonych cyferką 2. Idę kupić butelkę brandy o niewdzięcznej nazwie Gh'Narhl, po czym "kombinuję" ją z syntetycznym "cosiem". Niezła papka! CODE RED ALERT START!

(Sorry Ci przeszkadzać Drogi Czytelniku i Graczu zarazem, lecz jedno ostrzeżenie: warto zapisać w tym momencie





grę, gdyż czasami podczas drugiej rozmowy z osamotnionym kolesiem gra może wałać, a Ty - stracić "cosia".)

- CODE RED ALERT END... po chwili przerwy Jonas kontynuuje. Rozmawiam po raz drugi z kolesiem, daję mu do popicia brandy z "cosiem". Byku runął na feb i zasnął! Zabieram mu odznakę (przecież pił moją brandy i mojego syntetycznego "cosia"). Wychodzę z baru, idę na południe i znajduję tam uzdrowiciela zaatakowanego przez kolesi z dzetami. Co za porabany świat!!! Rozmawiam dwukrotnie, korzystając z dialogu nr 3 i podążam za nimi. A w mordę im! Po walce rozmawiam ze znokautowanym kolesiem (korzystam z dialogów najpierw nr 1, później nr 2, a potem znowu nr 1). Mam moc uzdrawiania!

- Kurde! Jakem Frodo, z tym hobbitem dziś chyba nie wszystko w porządku - mruczę sobie cichuteczko pod nosem, aby przypadkowo nie przerwać wizji Jonasa.

Idę na wschód, potem na północ i na wschód raz jeszcze. Rozmawiam z uzdrowicielem, podążam za nim na zachód. Mamma! Atakują! Spadam do pokoju z windy, staję na niej. Zaczyna zjeżdżać na dół, lecz po chwili - kałabanga! - wybucha! Korzystam z kabła, by zejść na dół. Teraz idę pomiędzy budynkami na wschód, staję na moście ponad szynami, by w odpowiednim momencie wykonać skok na nadjeżdżający pociąg. Wkrótce jestem zmuszony wykonać kolejne dwa skoki, lecz ostatecznie ląduję przy dolnym wejściu bez większego szwanku. Idę w pobliże drzwi, używam mego droida na szybie wentylacyjnym znajdującym się po lewej stronie drzwi. Puszka po konserwach, czy co takiego spisała się na medal - otworzyła dla mnie drzwi. Korzystam z mojej karty identyfikacyjnej w celu użycia terminalu. Wybieram MEKANTHALLOR GALAXY jako punkt docelowy i otrzymuję bilet. Używam drzwi znajdujących się po lewej stronie, wkładam bilet do terminalu, idę na wschód, korzystam z klawiaturki na drzwiach, by wejść do stajni kosmicznego. Znajduje się w dość dużej kabinie. Korzystając z windy, zjeżdżam na poziom pierwszy. Tutaj widzę dwóch gości gadających o uzdrowicielu. Rozmawiam z nimi (korzystam z dialogów oznaczonych nr 3, a następ-



nie nr 1). Idę na lewo, korzystam z konsoli przy drzwiach, oglądam transmisję, używam komunikatora, wybieram poziom 3, MYRELL. Wychodzę ze swego pokoju, idę na wschód, używam windy, by dotrzeć na poziom 3. Idę na wschód, północ, dwukrotnie na wschód, na północ i po raz kolejny dwukrotnie na wschód. Korzystam z konsoli przy drzwiach, trzykrotnie wybieram pierwszą sentencję dialogu. Wychodzę z pokoju. Ale jaja, jest tu zabójca, wysłany, aby... Tutaj test na inteligencję, Frod. Jak myślisz, po co?

- Za kogo mnie masz, zacny hobbicie? Wiadomo po co, by cię zabić.

- Dokładnie. By mnie zabić. Taaak. Co?! By mnie zabić?! Jajks!!! Ja jednak wiem jak postępuje się z kobietami. Rozmawiam, korzystając najpierw z sekwencji pierwszej, potem drugiej i następuje eksplozja. Zabójczyni pada nieprzytomna. Zabieram jej kartę-klucz, idę z powrotem do windy i wybieram LAUNCH BAY. Wskakuję do trzeciego od prawej niebieskiego samochodu, oglądam flotę Imperatora. Później (tradycyjnie) wybieram LAY IN COURSE (tym razem na planetę Anka i Makaron, czyli ANKARLON 5), później DESCEND TO PLANET i wybieram północno-zachodnią część. Idę na zachód, pcham szmela po lewej i dzięki temu znajduję prosty, metalowy łom. Łączę obie części STARCHART, a to co wynikło z ich połączenia, jeszcze dodatkowo łączę z łomem. Niezła sieczka, co Frod? Idę na wschód, wskakuję do samochodu i spadam do galaktyki MEKANTHALLOR raz jeszcze. Teraz wykonuję kolejny hyper-przestrzenny skok - tym razem do Daarlor-Korv. Ląduję na południowo-wschodniej części planety, dwukrotnie idę na wschód, wkładam STARCHART i łom w odpowiednie miejsce i zostaję przeteleportowany

w miejsce nieodpowiednie, bo dziwne.

- Hobbicka norka RULEZ! - nie mogłem się już powstrzymać.

Dobra, dobra... Idę na wschód, podnoszę kamień, patrzę na plaketkę (jest na niej diagram z sześcioma kamieniami). Teraz zostaję zmuszony do przebiegnięcia przez te kamienie - każdy z nich blokuje jedno działo laserowe, kończąc na tym przy wejściu do pokoju. Stojąc na nim, czuję przyływ energii i rzucam kamieniem w kryształ mocy. Podnoszę go i zasuwam do wyjścia. W następnym pokoju przeskakuję nad dziurą i zachrzaniam do teleportu, nie dając demonom przyjemności złapania mnie. Teraz idę dwukrotnie na zachód i wskakuję do samochodu. Ponownie lecę na ANKARLON 5, lecz tym razem ląduję na północno-zachodniej części planety. Idę na zachód, oglądam sobie dokładnie gigantyczny statek, aż wreszcie odnajduję terminal. Wkładam w niego łom, używam na nim kryształu mocy, używam również komputerowej ręki (korzystam z drugiej opcji). Ukazuje się wążka przenosząca. Podchodzę do niej i doświadczam interesującej pogawędki z obcym z rasy Mekalien (posługuję się sekwencjami 2, 3 i ostatecznie 2). Ale naiwniak! Dał mi urządzenie maskujące. Idę tera na wschód, wskakuję do samochodu i spadam do galaktyki MEKANTHALLOR. Tutaj trafiam na statek rebeliantów (podczas rozmowy wybieram sekwencję 2, 1, 2 i ostatecznie 1). Używam płyty teleportującej, by znaleźć się na powierzchni planety Coros. Tutaj jacyś dwaj kolesie sprzątają mi samochód sprzed nosa. Rozmawiając, posługuję się sekwencjami 2, 2 i 3. Idę na północ, rozmawiam z czekającym kolesiem (dialogi 2 i 1). Prowadzi mnie do pokoju, w którym jest parę androidów. Czekam, aż wyjdzie, również idę na zachód, a następnie na południe. Gadam





z wartościakami (sekwencja 2, a następnie 3). Powracam, tym razem wpadam w dyskusję z robotem na temat wartościaków (korzystając z sekwencji 1 i 2). Czekam, aż robot powróci (wybieram sekwencję nr 2). Po chwili robot przynosi się do Krainy Wiecznych Łowów, a ja spokojnie oddechuję na południe, gdzie znajduję baterię (oj, przepraszam panią od fizyki, proszę pozwolić mi się poprawić: źródło zasilania - bateria ogniw; nawet hobbit robi błędy). Łączę kryształ mocy z urządzeniem maskującym, a następnie z bat... to znaczy ze źródłem zasilania. Używam komputerowej ręki na kryształ i idę na zachód. Frerażaka! Baron chce mnie zabić. Niestety (dla niego) chroni mnie kryształ mocy i mogę zabrać "swoją" kartę identyfikacyjną. Szkoda, że nie widziałeś, Frod, jak temu fajnie znikł uśmiech na twarzy. Wracam do pokoju z czterema robotami, gadam, z tym najbardziej wysuniętym na prawo. Hłahlahl... Rozpoznał mnie jako Barona. Ale dużej! Rozmawiam z nim, korzystając z sekwencji nr 2; później dwukrotnie 1. Naiwny android rozwiązała dziurę w murze, przez którą przechodzę. Tera gonię na wschód, na górę, dwukrotnie na wschód i na górę (w pokoju z kamieniem udało mi się opanować przed podniesieniem go i zabiłem któregoś z robotów). Następnie na wschód, na południe, znowu na wschód,



na górę i jeszcze raz na wschód. Jestem w pokoju z gigantyczną jaszczurką. Łajajcia! Rzucam na jej głowę kartę identyfikacyjną i skacze na ogon gada: Czekam se. O kurde. Jakiś droid mnie goni. Ale kumpel lizard mu daje... Podnoszę pozostałości - baterię (ogniw), łączę je z kryształem mocy. Tera używam komputerowej złotej rączki na kryształku i jestem z powrotem niewidzialny. Idę na górę, a następnie na zachód. Znajduję się w tej chwili w pokoju z robotami - strażnikami. Jeden jest odwrócony do mnie plecami. Co za brak szacunku! Trzeba go popchnąć! Idę na północny zachód, rozmawiam ze zwierzęcym człowiekiem (korzystam z sekwencji 2, a następnie 1). Naiwniak daje mi opancerzoną rękawicę. Ale sprzęt! Idę na zachód i patrzę na idiotyczną mowę Imperatora (wybieram sekwencję 1 dwa razy). Władca odprawi egzekucję na baronie, a ja czterokrotnie wybieram sekwencję pierwszą... I to wszystko, Frod! ledwo już dyszy Jonas.

- Oj, chyba ci nieco w gardle zaschło? - zadowolony z końca opowieści zagaduję.

- Nie dziwota, Frod. Masz ty co do łyknięcia. Może wino jakie?

- Nie, ale trochę miodziku się znajduje - mówię i idę do spiżarni, a po chwili wracam z pełnym dzbanem orzeźwiającej substancji.

- Powiedz, co cię nawiedziło, żeś takie głupstwa mi naopowiadał?

- O czym ty mówisz, Frod? - zdziwił się Jonas.

- O tym, że mi przez pół dnia mój szlachetny tyłek trufieś, szanowny hobicie. Już ci z głowy wyleciało? Może tam dziura jaka?

Dopiero w tym momencie zauważyłem, jak Jonas zza pazuchy wyjmując wyrzutnię miniaturowych bomb fuzyjnych. Niestety, nie zdążyłem nawet krzyk-

nąć. Eksplozja nie była jednak wystarczająco silna, aby pokonać ciało tak krzepkiego hobbita, jakim jestem. Zamiast tego - nieco mnie odsadziło. Z wielkim trudem podnoszę banię i oczom nie wierzę. W górze widzę złowrogi i przekłety szyld, a jako że jeszcze przy zmysłach byłem, odczytałem "Świat Gier Komputerowych". Zemdlałem...

Obudziłem się w jakimś postronnym miejscu, jednak gdy zobaczyłem nad sobą TĘ twarz, niemal zemdlałem ponownie. To był ON. Przyszedł po mnie... NACZELNY... Zacząłem krzyczeć wniebogłosy:

- Ratunku, nie chcę diabłów, nie chcę do piekła, mama!!!

- Nic ci nie pomoże, grzeszny hobicie. Albo dajesz rozwiązanie Universe, albo zginiesz najstraszniejszą ze śmierci hobbitów. Nie będzie to rozszarpanie przez wygłodniałe wilki, czy nawet wrzucenie cię do przepaści w beczce z najbardziej jadowitymi węzami na świecie. Nie będzie to powieszenie ani rozrywanie kołmi, ani darcie pasów. Nie będzie to nawet zwykłe powieszenie, ścięcie czy też wbijanie na pal. Z twojego punktu widzenia będzie to śmierć setki razy straszniejsza. Będziesz cierpiał hobicie!

- Może zechcesz mi, prosty człowieku, powiedzieć, jak zamierzasz mnie usmiercić? - zaczynałem się niecierpliwić, bo była to pora obiadowa.

- Nie, ja nie chcę nikogo zabijać. Zresztą nienawidzę widoku krwi. Po prostu umrzesz śmiercią... GŁODOWĄ.

- Nieee! Tylko nie głodową! Błagam! Nie! Mamo! Dziadku! Proszę, błagam, nie! Masz, weź to rozwiązanie, ale pozwól mi jeść!

- Tak właśnie myślałem: do hobbita można dotrzeć tylko przez jego brzuch. Dawaj więc!

I tak właśnie, prości ludzie, zakończyła się Wojna o Pierścienie, to znaczy o rozwiązanie gry Universe, którą niestety wygrał redaktor naczelny. Ale obiecuję, jakem hobbit, jeszcze się odegram!

Frodo Baggins

PRZYGODOWA

386
4 MB RAM
VGA

1 MB RAM

CD32

90%



Robinson s Requiem

ROZWIĄZANIE

Producent: Silmarils/Daze

Na początku skieruj się na wschód, idąc drogą na lewo przez góry. Podczas marszu zwróć uwagę na znajdujące się tam wraki. Po krótkich poszukiwaniach znajdziesz w nich 5 drutów. Z tyłu za ruiną odkryjesz przydatne później medykamenty.

Teraz udaj się w kierunku południowym, a dalej na wschód i koło jeziora Robinsona, który się tam znajduje, musisz zlikwidować. Znajdziesz przy nim zapalki, bidon, komputer i baterię. Pamiętaj też o nożu, który upadł podczas walki.

Gruszki na drzewie (na brzegu jeziora) nie są jadalne! Trzeba być ostrożnym. Używając noża, usuń z drzew gałęzie i liście. Z tych ostatnich przy pomocy igły można zrobić wspinalny kapelusz. Następnie napelnij wodę znalezione przy Robinsonie bidon. Aby tego dokonać, naciśnij najpierw na "USE", a później stojąc na brzegu jeziora na wodę. Woda trzeba koniecznie oczyścić. Użyj do tego specjalnej tabletki oczyszczającej. W okolicy jeziora znajdziesz również ukryte w niszach trzy sztuki kalafiora. Niesienie ich byłoby na dłuższą metę zbyt uciążliwe, dlatego postaraj się zjeść je

jak najszybciej (w odpowiednich momentach).

Dalsza droga prowadzi na zachód, aż do końca gór. Podczas wędrówki znajdziesz dość osobliwie wyglądającą robak (kupa ziemi), a dalej na północ jeszcze jeden kalafior.

Po dojściu do drogi podążaj nią na południe. Znowu wejdiesz w górzyście obszary. Na lewo od stoku znajdziesz coś do jedzenia. Dalej musisz pokonać orla. Kiedy to uczynisz, używając noża, odetnij mięso i piórą. Znajdź orle gniazdo z jajami i wieloma piórami.

Dalsza droga prowadzi na północ. Wędrując napotkasz na swojej drodze wilkołaka. Przy użyciu noża szybko rozpraw się z nim. W pobliżu znajdziesz ukryty w trawie komputer.

Następnie skieruj się na zachód. W pewnym momencie na Twojej drodze pojawi się tygrys. Zachowując ostrożność, postaraj się przemknąć niezauważenie obok niego, cały czas kierując się na północ. Drogą tą idź aż do jej końca. Po dotarciu na miejsce zbierz z drzewa żywicę. Z niej i z gałęzi zbuduj prowizoryczną pochodnię.

Teraz idź na północ, a na skrzyżowaniu na lewo. Przed jaskinią zapal pochodnię i wejdź do środka. Po wejściu okazuje się, że nie jest to jedna pieczara, lecz cały ich system, w którym aż roi się od mutantów. W największej grocie znajdziesz komputer. Następnie skieruj się, idąc długim korytarzem, na północ. Na jego końcu odkryjesz na ścianach saletrę, którą musisz zdrapać przy użyciu noża. Kiedy skończysz, zabierz zapobiegawczo kilka antybiotyków i udaj się przez bagniste tereny w kierunku zachodnim. Dopiero teraz przypominasz sobie słowa ostrzeżenia "Nie wędruj w ciemnościach i uważaj na olbrzymiego jaszczura". Po raz kolejny okazało się, że szczęście sprzyja odważnym. Zamiast ogromnego, krwiożerczego jaszczura napotkasz kilka małych, które z łatwością zabijesz.

W ten sposób dochodzisz do rozstaju czterech dróg. Ścieżka leżąca najbardziej na północ zaprowadzi Cię do drzewa ze słodkimi śliwkami. Druga droga wije się przez wąską dolinę. W niej znajdziesz 5 bidonów ukrytych w wysokiej trawie. Przez trzecią dojdiesz do kolejnego Robinsona. Od niego otrzymasz naszyjnik. Tutaj też zaopatrzysz się w kilka owoców Yks-Ykd, które mają działanie podobne do narkotyków. Czwarta droga, leżąca najdalej na południe, zaprowadzi Cię do wioski. Na tej trasie znajdować się będzie kilka trujących, mięsożernych roślin. Podczas spotkania z nimi masz dwa wyjścia: albo ominąć je w bezpiecznej odległości, albo szczerze. Natomiast w przypadku, gdy trzeba się bardzo spieszyć, można działać niezwykle szybko.

Przed wejściem do wioski warto założyć naszyjnik. W ten sposób będziesz mógł przejść bezpiecznie obok strażniczek. W wiosce żyją tylko kobiety. Wszystkie są wojowniczkami. Przyjęcie nie będzie na pewno zbyt przyjacielskie. Jednak kiedy podaru-





nek do Ciebie radykalnie się zmieni.

Mimo że myśl pozostania z nimi jest bardzo kusząca, ruszaj dalej w kierunku północnym. Po krótkim czasie dotrzesz do władczyni wioski. Chcąc nie chcąc, musisz z nią chwilę porozmawiać. Niedaleko znajdziesz "wiejskiego" Stegozaurusa (w gruncie rzeczy bardzo miłe zwierzątko). Jego mleko jest bardzo słodkie, a co najważniejsze – niezwykle pożywne. "Wydoj" go, podstawiając bidon pod wymię.

Podczas dalszej wędrówki zbierz kilka nitkopodobnych płazów, tj. węży. Z gałęzi i jednego ze złapanych zwierzątek zrób luk. Z kijów i piór powstaną wspaniałe strzały. Z gałęzi, węży, igły i robaka przygotuj wędkę. W niektórych miejscach można zupełnie nieźle łowić (klikasz na ikonę kaka).

Następnie wróć koło wioski, przez jaskinię mutantów aż do dzungli. Już tam spotkasz się z tygrysem (pamiętaj, że to nie jest tygrys z zoo). Podobnie jak wtedy, przemknij niepostrzeżenie obok niego na drugą stronę drogi i zatrzymaj się w bezpiecznej odległości od zwierzęcia. Dopiero teraz możesz przyzwoicie luku pusić w niego dwiema strzałami. Po pierwszym wystrzale tygrys zaatakuje Cię, jednak w walce z tak wprawnym łucznikiem tygrys nie ma żadnych szans; druga strzała ugodzi go śmiertelnie. Zabierz teraz tutaj kilka kawałków wysmienitego mięsa.

Wróć, kierując się ciągle na północ, obok wraku statku, przez górę, a później most. Na prawo od skały zbierz kilka liści "Majuariny". Krótko później napotkasz jeszcze jednego tygrysa, którego należy zabić w podobny sposób. Również z niego ściągnij futro i weź mięso. Z futra, igły i nici możesz zrobić sobie całkiem niezłe ubranie.

Jaskinia ciągnie się z południa na północ. Dopiero teraz możesz w pełni docenić zalety swojego tygrysięgo ubra-

nia. mówiąc, jest to chyba najzimniejsze miejsce, jakie przyjdzie Ci zwiedzić podczas całej gry). W głównej grocie spotykasz Pteranodonty, które (ciekawo na czyje nieszczęście?) nie będą miały wobec Ciebie pokojowych zamiarów.

Dalsza droga prowadzi na wschód. Zabij Robinsona na końcu jaskini. Znajdziesz przy nim komputer, gólarke i grę komputerową, której i tak nie uruchomisz. Następnie wróć do głównej groty, a stąd idź na północ. Opuść jaskinię i przejdź wąski wąwóz. Tutaj z kolei (w odróżnieniu od jaskiń) powita Cię niesamowicie wręcz gorąco. W takich warunkach ubranie i kapełusz stają się zbędne.

Obszary pustynne, a przede wszystkim wąskie wąwozy, zamieszkiwane są w większości przez niesamowicie jadowite pająki. W razie spotkania z nimi masz dwa wyjścia: albo je zabić, albo jak najszybciej zejść im z drogi. Przed dalszą wędrówką wskazane jest zaaplikować sobie małą iniekcję (przy użyciu serum). Uczyni to Cię bardziej odpornym na zabójczy jad. W przypadku ukąszenia przez pajaka mimo tego należy natychmiast oczyścić ranę przy pomocy specjalnej pompki, bądź też wstrzyknąć sobie kolejne serum.

Idź na zachód. Po krótkiej wędrówce dotrzesz do równiny, na której pasą się ogromne stada bizonów. Kilka z nich musisz niestety zabić (użyj luku i strzał tutejszych Pigmejów). Uzyskasz w ten sposób niezwykle potrzebne Ci mięso i skóry. Na końcu równiny spotkasz ogromnego bizona z młodym cielakiem. Pamiętaj, jedno uderzenie jego wielkich rogów grozi Ci połamaniem kości i czasową głuchotą!!! Niedaleko od tego miejsca znajdziesz szczątki kolejnego Robinsona. Jak zwykle, zabierz jego komputer.

Dalsza droga prowadzi (przejdźmiem przez góry) na południe. W wąwozie zbierz 3 kolejne bidony. Ażeby wrócić z tego miejsca na pustynię, trzy-

maj się albo kierunku wschodniego, albo skieruj się starą drogą przez pastwiska bizonów. Wybierz jednak tę pierwszą możliwość. Dzięki temu, przechodząc przez małą dolinę, będziesz mógł zjeść kilka mięsnych klopsów.

Po dotarciu na pustynię idź drogą, która prowadzi na wschód, na wzgórze. Po dotarciu do wioski musisz zlikwidować jej mieszkańców. W ten sposób zdobędziesz ich niezwykle skuteczną broń. Na północ od wioski znajduje się kartoflisko. Duży bidon zawieś na liściach i napełnij wodą.

Opuść wioskę i udaj się w kierunku południowo-zachodnim. Walka z Pteranodontem jest niestety niemiłosierna. Przy zabitym Robinsonie znajdziesz kolejny komputer.

Teraz udaj się z powrotem na pustynię, a dalej na wschód, aż do jaskiń. Najpierw idź, trzymając się głównej drogi. Prowadzi ona przez dwie duże, zamieszkałe przez mutantów jaskinie. Następnie na północ. Idź się na południe, aż do... (tu jest tam wiele dużych hał). Znajdziesz się ślepych uliczkami. W jednej z nich znajdziesz przy ciele jakiegoś nieżyjącego biedaka kolejny komputer. W innej z kolei znajduje się mały staw. Musisz tutaj złapać żółwia. Po drobnym posiłku zrób sobie z jego pancerza hełm. Tak wyekwipowany ruszasz dalej. Ze ścian jaskiń zdrap sól, która może się kiedyś przydać (szczególnie podczas upałów). Następnie wróć do głównej jaskiń i podążaj drogą w kierunku południowo-zachodnim aż do pustyni.

Temperatura, jaka panowała w kanyonie, okazuje się niczym w porównaniu z tą, jaka panuje na tej pustyni. Ażeby przeżyć, musisz ciągle pamiętać o dwóch podstawowych rzeczach. Po pierwsze, należy zabrać ze sobą odpowiednią ilość wody pitnej (minimum dwa bukłaki). Po drugie, musisz zażywać od czasu do czasu szczypie soli. Trzymając się tych dwóch zasad,





Idź droga na zachód aż do skrzyżowania i dalej. W ten sposób dotrzesz do miejsca, które zamieszkuje niezbyt gościnny dinozaur (Triceratops - lepiej się do niego nie zbliżać). Dalej udaj się na południe. Zabij kolejnego Robinsona i zabierz jego komputer, wyrzutnię rakietnic oraz amunicję świetlną.

Teraz wróć do drugiego skrzyżowania i skreć na południe. Po pewnym czasie staniesz oko w oko ze stadem jaszczurów. Musisz je oczywiście zlikwidować. Dalsza droga rozdziela się. Na końcu znajdziesz szczątki kolejnego Robinsona (pamiętaj o jego komputerze).

Udaj się z powrotem do jaskiń. Dalej idź przez wąwóz i inną jaskinię. W ten sposób wrócisz do dżungli. U podnóża góry, przez jaskinię mutantów, skieruj się w kierunku bagien. Musisz tutaj poczekać aż się ściemni. Kiedy pojawi się Tyranosaurus, strzel w jego stronę z rakiety. Tak długo, jak jest oślepiiony, nie będzie się w ogóle ruszał. To Twoja jedyna szansa w walce z nim (podczas walki będziesz musiał użyć kilku rakietnic, gdyż zabicie tego potwora nie jest wcale sprawą prostą).

Po zlikwidowaniu gada wróć do wioski wojowniczek. Po dotarciu na miejsce okaże się, że wieści o Twoich czynach (czytaj: zabicie Tyranosaury) rozeszły się bardzo szybko. W wiosce zostaniesz przyjęty bardzo gościnnie, gdyż zabity przez Ciebie Tyranosaurus od dawna dawał się wojowniczkom we znaki. Na końcu wioski czeka na Ciebie władczyni. W podziękowanie za swoje bohaterskie czyny otrzymasz od niej lampę i jeszcze kilka drobiazgów.

Po tej milej uroczystości wróć z powrotem do dżungli. Idąc przez nią, kieruj się ciągle na wschód. W ten sposób dotrzesz do wodospadu. Tutaj napełnij swoje bidony. Następnie udaj się najpierw w kierunku zachodnim, a później południowym. Po dotarciu

do jaskini larw warto trochę odsapnąć i nabrać sił do dalszej wędrówki.

Po wejściu do środka udaj się korytarzem do dużej groty. W niej "oczekuje" Ciebie szczególnie duża larwa. Zalecana jest tutaj szczególna ostrożność. Larwa wbrew pozorom reaguje niezwykle szybko. Nie pozostanie Ci nic innego, jak tylko ją zabić. Po walce, kieruj się ciągle na zachód. Na Twojej drodze spotkasz jeszcze kilka larw, które również musisz usmiercić. Po znalezieniu kolejnego komputera wracaj w kierunku wschodnim. W dużej grocie znajduje się przejście w kierunku południowo-wschodnim. Podziemnym korytarzem przejdź dalej. W ten sposób powinieneś dotrzeć do lasu.

Na tym terenie należy zachować szczególną ostrożność. Na końcu lasu stoi Robinson, który strzela laserem do wszystkiego, co się rusza. Musisz go zlikwidować, zanim on zlikwiduje Ciebie. W tym celu użyj swojego niezawodnego łuku. Przy zabitym w trawie będzie leżał laser. Zabierz go, jak również naboje, komputer i parę kevlarowych rękawic. Na północny zachód leży i poekuje jeszcze jeden nieszczęśnik. Również jego komputer powinien powiększyć Twój zbiór. Na wschód, w skąpo zarośniętej okolicy, biega wiele dziwnych zwierzątek (krzaczowka zajmująca się zwanymi "pupinami"). Tutaj też możesz zebrać kilka nabojek (dłm + 1 nabój). Na zwierzęta nie możesz również zapolować przy użyciu łuku lub noża. Po udanych łowach zabierz ich futro i mięso.

Trochę dalej na południe znajdziesz drogę, która zaprowadzi Cię w stronę gór. Podczas wędrówki zbocz z niej w kierunku wschodnim. Dotrzesz na mały pagórek. Tam znajdziesz jabłko ze smacznymi, słodkimi owocami. Zbierz kilka i wróć na drogę. Zachowaj ostrożność, gdyż w okolicy grasuje kilka Centaurów, którzy znani są jako wyśmienici łucznicy.

Zlikwiduj ich przy pomocy lasera i dalej pomaszeruj droga. Po przekroczeniu mostu dojdiesz do pagórka, gdzie będzie na Ciebie "czekać" kilka Centaurów z toporami. Zabij je jak poprzednio. Od ich przywódcy zabierz komputer i jego topór (bardzo skuteczna broń w walce wręcz).

Znowu wróć na drogę i kieruj się ciągle na północ. Podczas dalszej wędrówki warto być czujnym. Możesz tu spotkać tygrysy, dlatego też warto jest trzymać laser w ciągłym pogotowiu. Po zwycięskim spotkaniu z nimi zabierz ich futra. Następnie uszyj z nich, w połączeniu ze wszystkimi posiadanymi przez Ciebie skórami, ciepłe ubrania.

Idź teraz na wschód, aż do małego jeziora. Wejść do wody i dalej płyn. Na północy znajdziesz tratwę. Weź ją i kontynuuj podróż wodą. Kiedy dopłyniesz do rozwidlenia, skreć w lewo. U celu (na brzegu) zbierz kilka karczochów. Następnie wróć do rozwidlenia i płyn dalej przez jezioro. Na końcu wypada ono do jaskini. Przed wpłynięciem załóż ciepłe ubranie (jaskinia wygląda na zimną) i odważnie skieruj się do środka. Na pierwszym rozwidleniu wybierz drogę na lewo. Dalej płyn ciągle prosto. Następnie zdrap znajdującą się na ścianach siarkę, wróć do rozgałęzienia i kontynuuj swoją podróż w kierunku wschodnim. Po dotarciu do wodospadu ubierz kombinizon i płyn dalej w kierunku północnym.

Po osiągnięciu brzozy załóż swoje ubranie i ruszaj dalej. Na swojej drodze napotkasz kilka olbrzymów. Nie będą one dla Ciebie takim spotkaniem z Tobą. Zanim jednak rozprawisz się z nimi, lepiej zoiłwi helm. Po walce przejdź przez labirynt hał. W małej grocie zdrap ze ściany węgiel. W innej, która strzeżona będzie przez trzy olbrzymy, znajdziesz na podłodze kolejny komputer. Labirynt prowadzi korytarzem w kierunku





południowo-wschodnim. Napotkane go Pterodaktyla zabij i zabierz jego skórę. Wyposażony w tę ostatnią skacz do wody.

Płyn aż do uskoku i zlikwiduj tam dwa kolejne ptaki. Potem udaj się drogą na północ, aż do wyjścia z jaskini (kanion).

Wejdz do kolejnej jaskini. Na pierwszym rozwidleniu wybierz drogę w prawo. W byłej grocie dinozaura znajdziesz między szkieletami kolejny komputer. Potem wróc do kanionu.

Do tego momenty gry powinienś mieć zebranych 17 komputerów (łącznie ze swoim własnym). Po krótkiej wędrówce zauważysz stojącego przy małym domku Robinsona. Musisz być od niego szybszy, zanim on sięgnie po broń, zlikwidować go. Zabitemu zabierz komputer, marnie przedwzrostowa i zapasową amunicję.

Skieruj się w stronę pustyni. Po drodze napotkasz kolejnego Tyranozaura. W wawozie napełnij swoje bidony wodą, tutaj też zaopatrz się w sól. Po dotarciu do pustyni idź ciągle na wschód. Po drodze spotkasz kolejnego Robinsona. Idź dalej na północ, znajdziesz miejsce napoczynu i Triceratopsa. Spróbuj go szczerze odejść. Jeśli się nie uda ta sztuka, nie będziesz miał innego wyjścia, jak tylko go zabić. Zlikwiduj bestię przy pomocy Koktajlow Mototowa. Zbuduj je w następujący sposób: puszcza białkę Whisky (wcześniej wypij zawartość albo co za zbrodnia!!!) wysyć ją napelnąć węgiem, siarką i sieltrą, jako ton-

tu użyj plastra lub bandaży. Zanim potraktujesz Triceratopsa swoim wynalazkiem, strzel w jego stronę kilka razy laserem.

Kiedy dotrzesz do ukrytego w niższym wraku, przez kliknięcie zabierz pokładową baterię. Dalej idź na wschód.

Droga, nie dość, że długa, jest również najeżona wieloma pułapkami (m. in. ruchome piaski). Po pewnym czasie staniesz oko w oko z przedziwnymi robotami (przypominają znane z "Gwiezdných wojen" WALKERY). Musisz je zniszczyć przy pomocy lasera. Kiedy będziesz miał problem z wodą i energią, możesz go rozwiązać przy pomocy grzybków (jedynych i jedynych na tej pustyni, zwanych swoimi MULEBETON). W tym celu znajdziesz je na północnym końcu, przy pomocy zachodu słońca jeden z bot).

Na południowym skrońcie kory czy się wawoz, i zlikwiduj piaski. Tutaj przy pomocy drutu i zaobvity baterii przygotuj zmyślną pułapkę. Ażeby samemu zabezpieczyć się przed porażeniem, załóż do pracy rękawice z kevlaru. Z tą "bromą" ruszaj w kierunku ogromnego robota. Połóż baterię przed sobą i cofnij się kilka kroków. W ten sposób będziesz mógł z bezpiecznej odległości popatrzeć, jak działa Twoja pułapka.

Teraz skieruj się na północ. Uwaga: podczas wędrówki trzeba mieć się na baczności i pod żadnym pozorem nie dotykać gorącej lawy! Zupelnie na północy znajduje się wejście do jaskini. Zanim jednak wejdziesz do środka, załóż maskę przeciwgazową.

Na pierwszym rozgałęzieniu idź w lewo; zabij robota i zabierz jego komputer. Na ziemi znajdziesz również laser; ma on nieskończony zapas amunicji. Teraz wróc do rozgałęzienia i pozostań na głównej drodze. Po krótkiej wędrówce znajdziesz się przed dużą grota. W niej znajdować się będzie kilkanaście Walkerów. Wspa-

niale cele dla Twojego nowego lasera. Poza tym napotkasz tam również niezwykle niebezpieczne larwy.

Dalsza droga prowadzić będzie przez labirynt wielkich hał. Idź ciągle na północ. Przy otworze znajdziesz komputer Niny. Dalej idź przez komputerową grota. Latające roboty, zwane również "CLAMBOTS", stanowią będą kolejną przeszkodę. Najlepiej zniszczyć z bezpiecznej (znaczącej) odległości.

Teraz musisz umieścić wszystkie (również swój) komputery w otworze komputera głównego. Gdy tego dokonasz, uruchomi się program autodestrukcyjny dla bazy androidów. Od tego momentu masz bardzo ograniczoną ilość czasu na opuszczenie tej niebezpiecznej planety. Nie dysponujesz już jednak żadnym komputerem, nie masz dostępu ani do mapy, ani do panelu kontrolnego, jak również nie możesz używać swojego skanera. Dlatego musisz odwrócić się i wrócić do kawy, komu się to uda.

Podwójne drzwi do jaskini znajdują się w labiryncie. W tej mapie. W drodze do nich musisz jeszcze kilka psów-robotów, które nie powinny stanowić naprawdę wielkiego problemu dla wyposażonego i tak wspomagającego laser wojownika. Po tym jak wszystkie dyskietki znajdą się w komputerze, drzwi zostaną otwarte. Tutaj spotkasz się z Niną i razem z nią opuścisz planetę, kierując się prosto na Ziemię.

Dariusz Lewkowski

ROLE-PLAYING

PC

886
1 MB RAM
1 MB HDD

2 MB RAM
też AGA



FRONTIER SUPPLEMENT

Producent: MicroProse

Frontier niewątpliwie przeszedł już do legendy, jako bardzo skomplikowana gra zręcznościowo-strategiczno-handlowa. Ci wszyscy, którzy obeznali się z tym wytworem sir Davida Brabena już dosyć dobrze przypuszczam, że raczej tak nie twierdzą. Dlaczego? Ano dlatego, iż **Frontier** jest ogrooomny dla tych, którzy zobaczyli go po raz pierwszy. Po jakimś czasie jego wielkość przestaje imponować, gdyż wszystkie ważniejsze elementy są już graczowi znane, a czasami nawet może je już pozostawić. Przykładem jest tu handel, spełniający kluczowe znaczenie na początku gry. Gdy gracz zdobędzie odpowiednią ilość szmalczyku i wymarzony statek, wówczas pieniądze przestaną go (przynajmniej w pewnym sensie) obchodzić i zajmie się rangami. I właśnie dla tych wielbicieli **Frontiera** niniejsze biadolenie jest przeznaczone...

Na początek wyjaśnienie - nie znajdziecie tu żadnych porad, mogących pomnożyć Wasz majątek. Mieliście już cały rok (od momentu wypuszczenia **Frontiera**) na zdobycie całkiem pokażnej sumki, klawego statku i potężnego oprzyrządowania. Teraz podam charakterystykę sprzętu, który wydaje się najodpowiedniejszy do niniejszego artykułu.

STATEK

Odpada kolos jak Panther Clipper (minimalna zwrotność, niewielki zasięg) oraz dwukrotnie od niego mniejszy, lecz nadal wielki Puma Clipper (mała zwrotność, minimalny zasięg). Imperial Courier wydawać się może znakomity (duża zwrotność i zasięg na granicy tolerancji), lecz jego stosunkowo niska ładowność nie pozwala "na spokojnie" latać z 20 MW laserem wiązkowym (ciągłe problemy z brakiem paliwa). Mniejsze statki również odpadają. Mimo zwrotności godnej Ferrari oraz zasięgowi niemal dorównującemu mojemu rzutowi

beretem mała ładowność umożliwia nam na zapakowanie maksymalnie 4 MW lasera wiązkowego, co przy ciężkich i zabójczych misjach z pewnością nie wystarczy. Ostateczne rozwiązanie wydaje się być jedno: Imperial Trader. I sądzę, że jest to jedyne słuszne rozwiązanie. W tym statku możemy bez przeszkód zamontować laser "biały", czyli 20 megawatowy, zachowując względną zwrotność oraz zasięg (jedyne minimalnie mniejszy w stosunku do Imperial Couriera). Możecie oczywiście próbować inaczej. Jeszcze innym, niewątpliwie trafnym (aczkolwiek przeznaczonym już dla "elity") wyborem statku będzie Cobra Mk III KONIECZNIE z zainstalowaną Class 3 Military Drive. Wówczas mamy machi-

nę o rewelacyjnym przyspieszeniu i zasięgu, aczkolwiek o dosyć małej pojemności (zdecydowanie za mało na laser 20 MW).

WYPOSAŻENIE

Na naszym statku (jakikolwiek by on nie był) musi być standardowe wyposażenie: auto-pilot, osłona atmosferyczna, skaner. Przyda się (czytaj: jest niezbędny) hyperspace cloud analyzer, autorefuller, energy booster unit itd. Z radar mapperem możemy dać sobie spokój - ciekawość to pierwszy stopień do... próżni kosmicznej. Podstawowym wyposażeniem statku wojkowego (a takim nasz niewątpliwie będzie) jest laser. W grę wchodzi jedynie 20 MW laser wiązkowy, gdyż: a) jest znacznie silniejszy od np. 4 MW b) nie nagrzewa się tak szybko jak silniejsze c) nie "pożera" tak ogromnych ilości paliwa d) nie wymaga tak dużo miejsca w ładowni. Na upartego można jeszcze iść z wiązkowym 4 MW laserem, lecz nam chodzi przecież o SZYBKIE wykonanie danej misji i zmycie się. W przypadku wyboru lasera 20 MW koniecznie powinniśmy się zaopatrzyć w urządzenie chłodzące. Dla statku, którego pilot zapomniał o osłonach, niemożliwe jest wyjście z żadnej, ciężkiej bitwy kosmicznej bez szwanku. Nasz Imperial Trader powinien mieć przynajmniej 12 osłon (dwadzieścia to wcale nie przesada). Teraz kupujemy paliwo i możemy wylecieć w próżnię w poszukiwaniu naprawdę pasjonujących i śmiertelnie niebezpiecznych przegód.





WALKA

Nie czarujemy się. Wszelkie triki raczej odpadają. Tak wiem - można pauzować, strzelać, można puszczać pociski... Ale jeżeli pragniemy dojść do najwyższych stopni wojskowych musimy dojść do wprawy. Każdego wroga powinniśmy bez większych problemów zniszczyć w ciągu 5 (pięciu) sekund. Tak, to być może wyda się śmieszne, ale okazuje się ko-nieczne. Oczywiście, najłatwiej tak szyb-ko zlikwidować statek większy (mało zwrotny), który może nam jednak (w prze-ciwienstwie do małego, aczkol-wiek zwrot-nego) zrobić kuku (większe, jak wia-domo, mają zwykle silniejsze lasery). Najtrudniejszym wrogiem jest Imperial Courier, lecz i jego można zlikwidować zamykając się w dwóch sekundach.

Handel oczywiście pomijamy i nad-chodzą...

MISJE

To właśnie najciekawsza część całego **Frontiera**. My zajmujemy się tymi trud-niejszymi - eliminacją, fotografowa-niem oraz bombardowaniem.

ELIMINACJA

... to nic innego jak płatne zabójstwo. W jaki sposób dokonać go jednak bez większej reakcji ze strony władz? Są trzy sposoby: a) skorzystać z analyze-ra i wyskoczyć w przestrzeń przed obiektem działań b) zniszczyć cel kon-traktu i spadać do innego systemu c) pokombinować

Z góry odpada pozycja b) - nie chcemy przecież, aby kara była wyższa niż wynagrodzenie za wykonany kontrakt?!? Po-zostają nam jeszcze rozwiązania a) i c). Wszyscy dobrze wiemy, w jaki sposób wyskoczyć w przestrzeń przed ofiarą i jak ją tam "zarabac", tak więc nie będę się na ten temat rozpisywać. Najcieka-wiej jest jednak pokombinować. Możemy spróbować odlecieć od stacji orbitalnej (bądź naziemnej) na jakiś kilo-metr, włączyć auto-pilota i... obserwo-wać ofiarę. Po odleceniu na odpowied-nią odległość można już ostatecznie na-cisnąć czerwony przycisk, a wówczas [srrjfdmfkwmaerlmewme!] i z obiektu naszych zainteresowań pozostaje szary pył. Możemy również próbować połą-czyć się i pogadać z ofiarą - czasami i takie działanie przynosi "niewidzial-ność" dla stróżów prawa.

FOTOGRAFIA

Tu sytuacja się nieco komplikuje. Zosta-jemy wyposażeni w aparat fotogra-

ficzny i otrzymujemy zadanie zrobienia zdjęcia danej bazy itp. Data, która figu-ruje przy kontrakcie, jest ostateczną datą dostarczenia zdjęć, a NIE ostateczną datą ich zrobienia! Pierwszym krokiem świeżo upieczonego fotografika jest, oczywiście, odnalezienie czegoś, co mógł-by sfotografować. My jednak polecimy do wyznaczonego systemu (najlepiej przy użyciu robaczycy dziur) i w pobliże wyznaczonej planety. Z pewnej odle-głości powinniśmy dostrzec jasny, czę-sto świecący punkt na jej powierzchni. Jeżeli go nie ma, wówczas powinniśmy wykonać parę okrążeń wokół planety, by sprawdzić, czy takowego nigdzie nie ma. Musi się on znaleźć. Następnie, na-kierowujemy się i lecimy na niego, nie ponosząc się emocjom i uważnie bacząc na aktualną szybkość naszego statku. Wkrótce okaże się, iż ów punkcik jest niczym innym, jak wrogą bazą, którą mamy za zadanie sfotografować. Problem jest w tym, że nasze zdjęcia powinny być możliwie jak najbardziej dokładne, co wiąże się z jednym - z ko-niecznością znacznego przybliżenia się do bazy. Wszystko było by pięknie, gdy-by nie wrogie statki, ciągle startujące i kierujące się na nasz statek. Mamy więc do wyboru powstrzymać ataki, bądź wbić się w kierunku bazy, zrobić kilka zdjęć i wyskoczyć w nadprzestrzeń. Najlepszym rozwiązaniem jest powiązanie dwóch wyżej wymienionych, a więc nacierać i robić zdjęcia, a ostatecznie - wyskoczyć.

BOMBARDOWANIA

Wbrew pozorom, te zdecydowanie bar-dziej odpowiedzialne misje są ZNACZ-NIE łatwiejsze od fotografowania. Zamiast kamery otrzymujemy kierowane POCISKI NUKLEARNE (a w zasadzie jeden - na każde bombardowanie). Wszy-stko przebiega właściwie tak samo - również mamy znaleźć odpowiednią pla-netę i "punkt" na niej. Różnica jest w tym, że nie musimy zbliżać się do bazy na sto metrów, spokojnie pocisk można puścić już około "osiemdziesiątki" (kilo-metrów!). Jest również pewien trick: po namierzeniu "punktu" (zawsze warto za-pisać stan gry) puszczamy rakietę i przy-spieszamy np. tysiąckrotnie czas gry. Jest wówczas ogromne prawdopodo-bieństwo, że nasz pocisk trafi cel. Kilukrotnie dokonałem tego z odle-głości ponad 1500 km.

Acha. Nie ma sensu wypuszczać rakiety na inny cel niż wskazany przez Fede-rację bądź Imperium - nie wybuchnie. Daję słowo.

PROBLEMY

Niestety, zarówno podczas misji foto-

grafowania i bombardowania nie za-wsze wszystko może pójść gładko. Cza-sami możemy natknąć się na jakąś pas-kudną planetę o jeszcze paskudniejszej grawitacji, która może przyciągać albo odpychać (przy czym to drugie jest ZDECYDOWANIE mniej przyjemne). Zdarza się to (przynajmniej mi) szcze-gólnie często przy planetach "koloru" niebieskiego (choć na innych również). Wówczas rzeczywiście mamy problem. Ratunek może stanowić MAKSYMAL-NE przyspieszenie czasu. Na wolniej-szych komputerach w większości przy-padków pozwala ono uniknąć zgubnego kontaktu z powierzchnią planety. A je-żeli i to nie podziała, wówczas mamy tylko dwa wyjścia - natychmiast skakać w przestrzeń bądź rozwalić się o ów wyrośnięty kamyk. Problem może rów-nież objawić się w czasie walki z prze-ciwnikiem - MY SIĘ ZBLIŻAMY DO POWIERZCHNI!!! [bum, dum, bęc!]. W takich przypadkach należy raczej sku-pić się na fotografowaniu, niż na walce.

CO DALEJ???

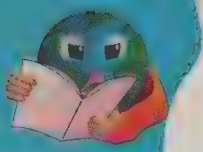
To pytanie może zadać sobie każdy oblatany z wyżej wymienionymi typami misji. Krążą wieści, o czym chyba każ-dy wie, że istnieje statek Mirage. Na jednym z dysków LSD Docs (dla Ami-gi) zamieszczono jego "dane personal-ne". Zdobyć go można tylko pracując dla Imperium. Jest on statkiem - matką wrogiej rasy i szansę ujrzenia go będą mieli tylko Książęta Elity (ranga Im-perium: Prince, ranga Elita: ELITE), a zdobycia - tylko ci wyposażeni w Fig-hter Launcher Device. A oto owe obie-cywane dane. Traktujcie je jednak jako ciekawostkę - nie daję słowa, że coś takiego jak Mirage w ogóle istnieje...

MIRAGE

Masa kadłuba - 265 ton Masa (cał-kowita) - 5700 ton Wewnętrzna pojem-ność - 5435 ton Hamulce (przyspiesze-nie tylne) - 28 razy przyspieszenie ziem-skie Przyspieszenie - 34 razy przyspie-szenie ziemskie Ilość członków załogi - 5 (mam wątpliwości, podobnie jak w przy-padku Imp. Courier & Trader) Maksy-malna ilość dział - 10 + działo przednie Maksymalna ilość pocisków - 22 Moż-na zdobyć w: Imperium, bądź niezależnie

Jeżeli więc Mirage istnieje - wówczas jest bronią potwornie potężną. Ale je-szcze raz - za te wiadomości nie ręczę. A może ktoś z Was jest w stanie spraw-dzić, czy są one prawdziwe???

Frodo Baggins



Między nami, graczami...

Przed nami nowy rok. Każdy, bez względu na wiek, płec i poziom IQ, zastanawia się, co nam tenże przyniesie. Czy będzie dobry, czy zły? Ile zmian wprowadzi w nasze życie? I jakie to będą zmiany?

Oczywiście my, gracze, mamy na uwadze przede wszystkim nasze ukochane gry komputerowe.

Z grubsza Ci, którzy śledzili rynek software'owy, wiedzą, jakich rewelacji oczekiwać. ALBION, FRONT LINES, BLADE OF DESTINY 2, LEMMINGS 3, ALIEN BREED 3 - to tylko niektóre z zapowiadanych tytułów. Na pewno wśród tegorocznych nowości pojawi się ich znacznie więcej, a wśród nich także te, o których jeszcze nikt nie wie. Kiedy tak myślę o tych wszystkich perełkach, które wkrótce bez reszty mnie pochłoną, aż dreszcze idą mi po plecach. Tak, tylko że nie są to dreszcze rozkoszy, gdzie tam. Już raczej dreszcze rozpacz, jeśli w ogóle takowe istnieją. W czym tkwi problem? Ano posłuchajcie.

Rok temu, to jest w styczniu 1993, zaraz po wyleczeniu się z pozostałości po balu sylwestrowym, przystąpiłem w zaciśnięciu mego domostwa do rzeczy przyjemnej i pożytecznej - to znaczy do grania. Ponieważ nie miałem jeszcze okazji poważnie zabrać się za ISHARA 2, postanowiłem zacząć rok właśnie od niego. Z początku grało mi się nawet niezłe, ale wkrótce pogubiłem się zupełnie i rzecz odłożyłem na później. Tak samo poszło mi w CANNON FODDER, gdzie regularnie wykładałem się na szóstą misję.

Jak to w takich chwilach zazwyczaj bywa, wróciłem do pocziwej CIVILIZACJI, którą trenuję już jakiś czas, wciąż nie mogąc przeskoczyć mego kumpła, który kończy grę w roku tysięcznym przed naszą erą (!). Nie na długo jednak zajmowałem się przemienianiem jaskiniowców w kosmonautów. Gdzieś tak w końcu stycznia pospytało się kilka nowych tytułów i CIVILIZATION poszła w kącie.

Przed wszystkim zabrałem się za ALIEN BREED 2. Ludzie, co to było za szaleństwo. Za punkt honoru postawiłem sobie dojście do końca gry. W rezultacie doznałem do ostatniego poziomu i... straciłem ho-

nor. Ech, życie. Co za cholera mnie podkusiła, żeby wtedy zobaczyć, jak wygląda THE SETTLERS. Oczywiście, na oglądaniu się nie skończyło. Szczerze mówiąc, nawet nie wiem, jak to się stało, że Obcych zastąpili wojownicy wrogiego królestwa. Kiedy sobie uświadomiłem tę zmianę i fakt, że obie gry są doskonałe i nie wiem, którą wybrać, popadłem w depresję. Na szczęście, miałem się czym pocieszyć, bo w zbiorach znajdował się już MORTAL KOMBAT. Oj, dostało mi się po głbie, ale i innym też. Na STARDUST, szczerze mówiąc, zabrakło już czasu. Zdążyłem tylko przelecieć się tunelem i już moja uwaga została pochłonięta kolejnymi nowościami.

Najpierw był HEIMDALL 2. Gra fajna, ale jeszcze lepsza wydała mi się LEGACY OF SO-RASIL. No, takiej RPG dawno nie widziałem. Miła i prosta obsługa, ciekawa fabuła i... tyle ją widziałem, bo zaraz pojawił się PERIHELION, a wtedy kompletnie ogłupiałem.

- Czy oni, ci twórcy software'owi, kompletnie ocipieli - myślałem wówczas. - Jak można wydawać dwie tak wspaniałe gry w jednym miesiącu. A może robią to celowo? Mnie na złość?!

Sami przyznacie, że takie myślenie szybko zaprowadziłoby mnie do czubków. W desperacji, aby nie zwariować, postanowiłem nie grać w ogóle w nic i zając się czymś zupełnie innym. Na dworze był maj (o rany, to zima już się skończyła?), a jak każdy dobrze wie, jest to pora zakochanych. Ponieważ wcześniej pomijałem milczeniem nalegania mojej dziewczyny, żebym przestał ją ignorować, niezwłocznie i z zapalem przystąpiłem do działania. To znaczy, zamierzałem przystąpić, ponieważ dokładnie w tym samym czasie wpadł w moje ręce ARMOURGEDDON 2, a takiej gratki nie mogłem przepuścić.

Pamiętam, że kiedy grałem w pierwszą część tej gry, trochę się pogubiłem. No cóż, historia lubi się powtarzać. Zresztą sami przyznacie, że prowadzenie sześciu pojazdów na raz to jednak odrobinę za dużo. Zresztą i tak daleko zaszedłem, jak się wtedy pocieszałem, jednocześnie obiecując sobie, że do gry jeszcze wrócę.

Oczywiście jedyną osobą, która cieszyła się z tej porażki,

była moja dziewczyna. Ale nie ze mną te numery. Postanowiłem wziąć się w garść i pokazać jej, kto tu jest górą. Wystarczyło tylko ukończyć jakąś grę, a potem powiedzieć.

- Mówisz, że ze mnie cie-niak? To spójrz na to - i tu odpalić sekwencję końcową.

Jak pomyślałem, tak zrobiłem. Na warsztacie znalazł się ponownie ISHAR 2. Przyznaję, że były chwile załamania, ale jakoś się udało. No to co, że z solucją w rękę. Moja dziewczyna o tym nie wiedziała. Ciekawi Was pewnie, jak zareagowała na extro? Kiedy pokazałem jej końcową animację, ten babsztyl zapytał:

- I tylko po to siedziałeś przez cały ostatni tydzień w domu?!

Trala la la. Co ty tam wiesz, kobieto! A tak między nami, to ta animacja faktycznie nie była najlepsza, ale skąd człowiek może to wiedzieć, zanim do niej nie dojdzie? A po fakcie reklamacji nie złożę. Zresztą nie znam francuskiego.

Na pocieszenie został mi PINBALL ULTIMATE QUEST. No, to już nawet idiota by ukończył, więc humor mi się nieco poprawił. W przerwie, bo inaczej tego nazwać nie można, ponownie czyniłem podjęcia do PERIHELION, ale zanim zdążyłem się rozegrać na dobre, odbito mi kompletnie na punkcie K-240, a zaraz potem BENE-ATH A STEEL SKY. Niestety, był to akurat koniec czerwca i moja dziewczyna postawiła ostateczne ultimatum - jeśli nie pojedę z nią pod namioty, najpierw urwie mi łeb, a potem na moich oczach resztę kończyn (przerazające okrucieństwo, którego nie wymyśliłby żaden mężczyzna). Tak minęły dwa miesiące.

Rzecz jasna, po powrocie nie było mowy o graniu w starocie. Wszakże czekały już: ISHAR 3, STARLORD oraz AMBERMOON. Do isharowatego podszedłem z oczywistą niechęcią. Już raz się nabrałem. Dwa pozostałe tytuły okazały się istnymi molo-chami. Właściwie każdy z nich starczyłby na kwartał grania, a tu już w drodze były D-DAY, ON THE BALL, UNIVERSE.

Zaległości rosły teraz praktycznie z dnia na dzień. Za każdym razem zdążyłem tylko odpalić grę, ledwie opanować jej zasady i przejść kilka etapów. Oczywiście zawsze obiecywałem sobie, że zwolnię tempo, ale kto potrafiłby sobie odmówić pobawienia się napływającymi wciąż nowościami. A przecież właśnie wydano kolejne hity: ROBINSON'S REQUIEM, SIMON THE SOCCER, SKELETON KREW, VALHALLA.

Tak minęły kolejne cztery miesiące i nadszedł świąteczny koniec roku. Twardziel zapełniły jeszcze: LORDS OF THE REALM, THEME PARK, RE-UNION, SUBWAR 2050, ZEE-WOLF, MORTAL KOMBAT 2, CANNON FODDER 2, RISE OF THE ROBOTS, SENSIBLE WORLD OF SOCCER, SUPER STARDUST i kilka innych gier, o których z braku miejsca nie będę wspominał.

Naturalnie, to bardzo dobrze, że mam do wyboru tyle gier. Tylko dlaczego jednocześnie mam wrażenie, że znalazłem się na krawędzi szaleństwa? Kiedy teraz o tym myślę, dochodzę do wniosku, że przez ostatni rok żyłem w istnym piekle. A przecież w najbliższej przyszłości, w ciągu tych kilku miesięcy, ma się pojawić jeszcze więcej nowości.

Więc jaki będzie obecny rok? Odpowiedź jest prosta: chaos, jak stąd do Pacanowa.

Jest jeszcze jedna sprawa - koniec mego twardego dysku. Tak, tak, na "hadeku" zostało mi zaledwie 2 MB wolnego miejsca, a przecież tych wszystkich starych już, bo zeszłorocznych gier, w które jeszcze nie grałem, nie zmażę ot, tak sobie. Wypada tylko krzyczeć: RATUNKUU-UU!

Teraz już wiecie, skąd te dreszcze. I skąd ten pesymistyczny nastrój. W takich chwilach człowiek się zastanawia, po co temu w ogóle ulega. Lepiej zacząć się szydełkowaniem. Albo publicznie i na piśmie stwierdzić, że jest się nie do końca normalnym i żyć w tym kotle dalej. Co zresztą niniejszym czynię.

GRACZ

Pamiętam, że nawet śniły mi się wtedy, oczywiście gdy w końcu udawało mi się zasnąć, małe ludziki obdzierające mnie ze skóry.



KLEMENS

Producent: Tim Soft

Klemens to nowy produkt firmy **Tim Soft**. Swym wykonaniem od strony technicznej nie różni się zbyt wiele od znanej wszystkim **Giana Sisters**. Fabuła opiera się na uwolnieniu braci Klemensa - głównego bohatera gry. Są oni uwięzieni w klatkach, które można zniszczyć znalezionym dynamitem i w ten sposób uwolnić każdego z nich. **Klemens** może unieść na raz tylko jedną łaskę dynamitu, co utrudnia wykonanie zadania.

Bohater gry przedstawiony jest graficznie jako śmieszna główka, chodząca na dwóch nogach. Wszędobylskie "przeszkadzajki" odbierające energię to: ślimaki, ptaki, "kule", myszy, dziki etc. Można się ich pozbyć skacząc im na głowę (jeśli oczywiście ją posiadają). Każde spotkanie z takim potworkiem kosztuje kilka jednostek energii wyświetlanej u dołu. Znajdują się tutaj także informacje o ilości żyć, uratowanych braciach i stanie ekwipunku (czytaj: czy masz lub nie masz dynamitu). Oprócz dynamitu można znaleźć także butelki z uzdrawiającym eliksirem oraz dające nieśmiertelność na pewien czas (zazwyczaj dość krótki). Teren, na którym będziesz toczył zmagania, jest rozległy i znajduje się tam mnóstwo stworków do unieszkodliwiania.

Zabawę masz zagwarantowaną, ale pamiętaj, że gra jest trudna. Na koniec rada: ten, kto skacze, ma prawo żyć dalej!

Tomasz Dominiak



MYTH

Producent: System 3

Firma **System 3** jest dość znana na rynku gier. Wydała takie hity, jak **Last Ninja** (1, 2, 3). Tym razem opiszę inny jej produkt, którym jest właśnie **Myth**.

Fabuła gry opowiada o złym demonie - Dameronie (o nie! znowu!). Oczywiście chce on zapanować nad światem. Ty, Drogi Czytelniku, jesteś śmiałkiem, który chce go powstrzymać. W Tobie jedyna nadzieja ludzkości. Dameron ukrył się w innym wymiarze i aby do niego dotrzeć, musisz przejść przez cztery etapy, których akcja odbywa się w innym czasie.

Na początku Twoją jedyną bronią są własne pięści. Nie przejmuj się jednak - na razie to w zupełności wystarczy do wyeliminowania łączących wszędzie kościotrupów i latających diabełków. Uważaj, aby nie potraćć wisielców. W tej jaskini znajduje się również wiele przedmiotów, których odpowiednie użycie jest nieodzownym elementem w grze. Część przedmiotów jest dobrze poukrywana i aby do nich dotrzeć, potrzeba trochę cierpliwości.

Pozornie gra wydaje się kolejną zręcznościówką, polegającą na unicestwieniu zła złośliwego charakteru. Ale to mylny osąd. **Myth** jest tak naprawdę grą należącą do gatunku zręcznościowo-przygodowego. Oznacza to, że musisz także wysilić swoje szare komórki.

Grafika jest bardzo dopracowana i wszyscy wrogowie oraz pomieszczenia są realistycznie odwzorowane. Podobnie jest z efektami dźwiękowymi - chociaż brakuje muzyki, to odgłosy walki z kościotrupem są miłe dla ucha. Największym atutem jest jednak płynność animacji. Czegoś takiego nie widziałem w żadnej innej grze na C-64! Zagraj sam, a przekonasz się o tym. Na koniec rada: nie wierz w to, co tam zobaczysz!

Tomasz Dominiak





UWAGA - UWAGA - UWAGA ZŁOTE DYSKI 1994

Już w zeszłym roku myśleliśmy o przyznaniu nagrody za najlepszą grę roku 1993 w kategorii polskiej i zagranicznej. Niestety, wówczas było to możliwe tylko w stosunku do produktów zagranicznych, ponieważ polskie gry po prostu jeszcze nie istniały, a właściwie istniały, ale ich poziom znacząco odbiegał od poziomu światowego i nie było komu takiej nagrody przyznać.

W minionym, 1994 roku na szczęście sytuacja uległa diametralnej zmianie. Nareszcie na rynku pojawiła się całkiem spora ilość tytułów polskich i do tego były to gry prezentujące wymagany poziom. Dlatego dzisiaj mamy przyjemność ogłosić, kto został laureatem ZŁOTEGO DYSKU 1994.

W skład komisji przyznającej nagrodę ŚGK wchodził: Piotr Pieńkowski, Wojciech Stawski, Krzysztof Wirszyłło. Przy ocenianiu gier brano pod uwagę jakość oprawy graficznej i dźwiękowej, grywalność, poziom fabuły i nowatorstwo pomysłu.



W kategorii polskiej nominację do nagrody uzyskały gry (w kolejności alfabetycznej):

MENTOR (MarkSoft)

SKARBNIK (Atares)

TAJEMNICA STATUETKI (Metropolis)

Natomiast w kategorii zagranicznej były to gry (w kolejności alfabetycznej):

LEGACY OF SORASIL (Gremlin Graphics)

MASTER OF MAGIC (MicroProse)

THE SETTLERS (Blue Byte)

Po wielogodzinnej dyskusji komisja konkursowa ŚGK zdecydowała, że:

**NAGRODĘ ZŁOTEGO DYSKU 1994
W KATEGORII POLSKIEJ OTRZYMUJE
MENTOR (MarkSoft)**

**NAGRODĘ ZŁOTEGO DYSKU 1994
W KATEGORII ZAGRANICZNEJ OTRZYMUJE
THE SETTLERS (Blue Byte)**

Zwycięzcom gratulujemy!

UWAGA, CZYTELNICZY ŚGK. Na koniec chcielibyśmy zachęcić Was do pilnego studiowania tego-
rocznych nowości, ponieważ zamierzamy przyznawać ZŁOTE DYSKI 1995 także w kategorii Czytelników.
Ogłaszamy też konkurs na nazwę dla Waszej nagrody.



LOGICZNE

1. BLOCK OUT
2. PUSH OVER
3. INCREDIBLE TOONS
4. GEM X
5. THAURUS
6. TETRIS
7. CHESSMASTER 2000
8. CHESSMASTER 3000
9. ARCHON ULTRA
10. GEAR WORKS



ZRĘCZNOŚCIOWE

1. CANNON FODDER
2. MORTAL KOMBAT II
3. ALIEN BREED: TOWER ASSAULT
4. SENSIBLE SOCCER
5. STAR DUST
6. CANNON FODDER II
7. DOOM II
8. MORTAL KOMBAT
9. PINBALL DREAMS
10. FIFA INTER. SOCCER

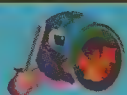


PRZYGODOWE

1. UNIVERSE
2. SIMON the SORCER
3. MENTOR
4. ALONE in the DARK II
5. DUNE
6. THE 7th GUEST
7. FLASHBACK
8. GOBLINS III
9. KGB
10. ANOTHER WORLD

NAJLEPSZE z Najlepszych

Czy odpowiada Ci ta lista?
Jeśli nie, to napisz i podaj swoje trzy
najlepsze gry w każdej kategorii.



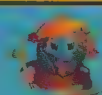
ROLE PLAYING

1. HEIMDALL II
2. LEGACY of SORASIL
3. ISHAR III
4. ISHAR II
5. SABRE TEAM
6. EOB III
7. ARENA
8. ISHAR I
9. PERIHLION
10. HEIMDALL



SYMULACYJNE

1. GUNSHIP 2000
2. TFX
3. TORNADO
4. DOGFIGHT
5. TIE FIGHTER
6. SUBWAR 2050
7. ARMOUR GEDDON II
8. DAWN PATROL
9. FRONTIER
10. ACES of the DEEP



STRATEGICZNE

1. THE SETTLERS
2. THEME PARK
3. SYNDICATE
4. BATTLE ISLE 2
5. COLONIZATION
6. CIVILIZATION
7. SIM CITY 2000
8. STARLORD
9. K-240
10. WARCRAFT



NA KOMPUTEROWYM BOISKU

W jednym z wcześniejszych numerów SGK powiedzieliśmy, że nie będziemy publikować artykułu o komputerowych piłkach nożnych. Reakcją z Waszej strony była spora ilość listów protestacyjnych, w których odszadzaliście nas od czci i wiary. No cóż, Czytelnik ma zawsze rację. Dlatego niniejszym artykułem poniżej zamieszczamy. Miłego kibicowania... to znaczy, czytania.

Redakcja

Niemal każdy młody chłopak marzył o tym, by zostać w przyszłości sławnym piłkarzem (tak było również i ze mną). Już jako sześciolatek brzdąc kopałem ową skórzaną kulę. Z początku miało to dla mnie charakter zabawy, jednak po upływie kilku lat stwierdziłem, że muszę być najlepszym piłkarzem świata. Moje ambicje były ogromne - zawsze gdy spotykałem się z kimś lepszym od siebie, postanawiałem, że w przyszłości muszę go pokonać. Nie potrafiłem dopuszczać do siebie myśli, że jakiś rówieśnik jest lepszy ode mnie. Czas płynął nieubłaganie. Uświadomiłem sobie, że do najlepszego piłkarza jest mi jeszcze bardzo daleko. Mimo tego nie rezygnowałem z dalszej edukacji w dziedzinie footballu. Tak było aż do chwili, gdy złamałem nogę. Nie wyobrażacie sobie, w jaką wpadłem wówczas depresję. Wszystkie moje nadzieje runęły. Musiałem porzucić marzenia i wrócić do normalnego świata.

Przez następne dwa lata bez przerwy chodziłem załamany. Nie znałem niczego, co mogłoby mnie rozweselić. Tak było aż do chwili, kiedy dostałem komputer. Wówczas coś we mnie drgnęło, coś zaczęło się na nowo odradzać. Oczywiście, natychmiast rozpocząłem zbierać gry związane z tym, czym interesowałem się kiedyś. Moje marzenia o zdobyciu mistrzostwa świata znów zawitały w mojej głowie, a ja byłem już w pełni uszczęśliwiony.

W dzisiejszych czasach firmy software'owe rywalizują ze sobą w każdej dziedzinie gier i programów komputerowych. Jednak chyba największe współzawodnictwo zauważalne jest w dziedzinie gier sportowych, a w szczególności piłek nożnych. Do chwili obecnej na samą Amigę możemy wyróżnić przeszło dwadzieścia programów z tego rodzaju, nie mówiąc już o innych komputerach. Poniżej postaram się Wam bardziej przybliżyć moją wiedzę na ten temat.

Do jednej z pierwszych i zarazem bardziej udanych piłek nożnych należy zdecydowanie zaliczyć grę KICK OFF I. Już wkrótce po pojawieniu się tego programu na rynku software'owym, jego tytuł można było odczytać na niemal wszystkich listach przebojów. Dino Dini, włoski programista, stał się idolem fanatyków piłki nożnej: Już wówczas zaczęto mówić o rewolucji w dziedzinie programowania (z pewnością nie mylono się).

KICK OFF I był grą stosunkowo szybką, jak na ówczesne czasy. Jak na rok 1989, był wśród innych tego typu gier czymś niezmiernie zadziwiającym. Nikt nie potrafił zrozumieć, jak można tak dokładnie przełożyć rzeczywistość do komputera. W grze tej piłkę można podbić, strzelać lżej lub mocniej i uderzać głową, co absolutnie stawiało poprzednie piłki nożne na niższych miejscach. Nigdy dotąd w żadnym komputerowym footballu nie połączono ze sobą tylu elementów prawdziwej piłki nożnej. Dodatkowymi walorem KICK OFF I niewątpliwie było (i jest) to, że gra ta posiadała pięć wersji językowych: angielską, niemiecką, holenderską, włoską i francuską. Ten fakt miał zdecydowany wpływ na rozwój popularności tej piłki nożnej.

Dziś niestety KICK OFF I nie ma zbyt wielu zwolenników. Myślę, że fakt ten jest wytłumaczalny tym, że gra powstała na początku 1989 roku i jak na dzisiejsze czasy, posiada zbyt wiele wad - bramkarz wybijając piłkę nie może jej kopnąć na boki, brak przewrotek i piątek, słabo został rozwiązany problem podawania piłki, rogi i rzuty wolne są dość słabo zaplanowane.

Kolejną piłką nożną, która znalazła swoje grono wielbicieli, niewątpliwie był MICROPROSE SOCCER, wydany w 1989 roku przez firmę Microprose Software. Wygląd gry jest bardzo zbliżony do wyglądu KICK OFF I, tzn. boisko widać z lotu ptaka, a ekran gry przesuwa się wraz z piłką. Aby stworzyć football lepszy od rywala, programiści z Microprose Software dołączyli do gry kilka drobnych elementów, jak wybór stroju graczy (kolor getrów, koszulek i spodenek), warunki pogodowe (deszcz, wiatr), liczba zawodników na boisku, możliwość rozgrywania mistrzostwa świata itd. Gra zaraz po wyjściu z rąk programistów rozeszła się po świecie w błyskawicznym tempie. Ówczesni fanatycy piłek nożnych podzielili się na dwie grupy. Jedną z nich była ta, która wołała KICK OFF I, druga zaś twierdziła, że MICROPROSE SOCCER jest lepszy.

Po rewolucji, jaką spowodowały wyżej opisane programy, w świecie komputerowym nastąpił moment kryzysu. Piłki nożne, które pojawiały się kolejno na rynku software'owym przez następne półtorej roku nie wywoływały zachwytu wśród maniaków komputerowych footballi. Wręcz przeciwnie - takie nazwy, jak EURO SOCCER, czy chociażby INTERNATIONAL FOOTBALL, nigdy nie znalazły i śmiem twierdzić, nigdy nie znajdą swojego grona wielbicieli.

Program EURO SOCCER należy do grupy zapomnianych gier. Jest tak chyba dlatego, że football ten został naszpikowany błędami, jak przysłowiowy ser dziurami. Pierwszą i chyba najważniejszą usterką tej gry jest fakt, że piłka jest przyklejona "Superglue" do nogi zawodnika. Drugą, że wszyscy piłkarze (oboje czy przy piłce, czy nie) biegają w jednakowym tempie,

w związku z czym niemal niemożliwe jest odebranie piłki przeciwnikowi. Aby dokonać tego wyczynu należy spowodować wślizg z przodu lub z boku napastnika (liczy się tylko refleks). Na koniec dodam jeszcze, że grafika przypomina mi bardziej widok z 8-bitowego komputera (przepraszam, jeżeli w tym miejscu kogoś uraziłem), a o dźwięku w ogóle już nie będę wspominał. Uważam, że te argumenty zdecydowanie stawiają EURO SOCCER na przegranej pozycji.

INTERNATIONAL FOOTBALL jest kolejnym nieudanym soccerem i myślę, że nie warto zbytnio się o nim rozpisywać. Powiem tylko krótko, iż gra ta ma grafikę jeszcze gorszą niż EURO SOCCER, a dźwięk nie lepszy niż większość gier na Nintendo. Sam pomysł tworzenia takiego footballu był ogromną kompromitacją (a fe !!!).

Pierwszą piłką nożną, która swym wyglądem i oryginalnością zwróciła na siebie uwagę komputerowych graczy niewątpliwie był JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL. Po przeszło rocznym zastoju, w połowie 1990 r. w dziedzinie komputerowych footballi coś zaczęło się dziać. Wytwór firmy Krisalis był zgoła odmienną piłką od wcześniejszych. Po raz pierwszy wprowadzono pomysł z "nacelowywaniem". Przy wybieraniu autów, rogów czy rzutów wolnych mamy możliwość wybrania miejsca, w które nasz zawodnik ma kopnąć. Rozwiązanie tego problemu nie jest może zbyt realistyczne, jednak zdecydowanie bardziej przypomina ono prawdziwe rzuty różne czy wolne, niż te z poprzednich programów. JBEF znalazł sobie całkiem niemałe grono wielbicieli. Mimo tego w moich oczach pozostaje on na bardziej odległym miejscu. W tej grze boisko widziane jest z boku, co zdecydowanie nie wpływa na jej atrakcyjność. Nie będę jednak przedstawiał mojego zdania co do tej gry, ponieważ wiem, że są tacy, którzy twierdzą, iż JBEF jest całkiem niezłą piłką (lepiej się nie narażać).

Po ogromnym sukcesie KICK OFF I Dino Dini postanowił stworzyć ulepszoną wersję popularnej piłki nożnej. Aby rozwiać wszelkie wątpliwości co do najlepszego footballu komputerowego, genialny Włoch zamierzał stworzyć soccera, który w swoim wyglądzie i oryginalności pobiłby wszystkie wcześniejsze. Plotki o tym, że ma powstać kolejna wersja KICK OFF pojawiły się na około pół roku przed wyjściem tego programu. Fakt ten świadczyć może o tym, jak wielką pracę musiał wykonać Dino Dini, by spłodzić KICK OFF II. Program ten nie pozostawił konkurencji żadnych złudzeń. Dotychczas nie było tak oryginalnej i wciągającej piłki nożnej.

Jak już wcześniej wspomniałem, gra ta miała być ulepszeniem jej poprzednika. Do cech zmienionych na korzyść można zaliczyć takie, jak ulepszona grafika i dźwięk, możliwość grania w lidze i na mistrzostwach, wyeliminowanie błędów z KICK OFF I. Ponadto wpro-

wadzono wiele dodatkowych elementów - np. wybór boiska, stroju zawodników, pogody.

Gra ta błyskawicznie spowodowała ogromny rozgłos. Mówiono o niej jako o najlepszej piłce nożnej na świecie. I kto wie, czy to nie jest prawda?

A jednak KICK OFF II pozostawił po sobie pewien niedosyt. Gracze spodziewali się kolejnej wielkiej rewolucji w dziedzinie piłek nożnych. Chyba właśnie dlatego Dino Dini, mimo ogromnego sukcesu, nie zaprzestawał ulepszania swojego programu i już wkrótce po wyjściu KICK OFF II, na rynku software'owym pojawił się KICK OFF II: FINAL WHISTLE. Ten dodatkowy dysk do popularnej piłki nożnej był jej uzupełnieniem, a zarazem ulepszeniem.

FINAL WHISTLE wprowadził do gry takie elementy, jak przewroty, sędzia, masażysty, śpiewy publiczności, itp. Ponadto mamy także do wyboru różne taktyki dotyczące sposobu rozgrywania meczu. Myślę, że popularny KICK OFF II wraz z jego dodatkowym dyskiem powinien gościć nie tylko u maniaków komputerowych footballi, lecz również u zwykłych graczy. Uważam, że programy te w połączeniu ze sobą mogą zadowolić nawet tych najbardziej wybrednych.

Na początku roku 1991, kiedy dominacja KICK OFF II rosła w imponującym tempie, firma Krisalis Software postanowiła zwrócić na siebie uwagę programem o nazwie MANCHESTER UNITED EUROPE. Do wyboru mamy tu mecze w Pucharze Zdobywców Pucharów, Pucharze Europy, Pucharze UEFA i Super Pucharze Europy. Jest także możliwość odbycia zwykłego towarzyskiego spotkania. Piłka ta zawiera bardzo obszerny materiał. Uważam, że przeszło 170 drużyn po około 16-17 zawodników w każdej to zdecydowanie wystarczający wybór. Mamy także możliwość obejrzenia statystyk dotyczących poszczególnych zawodników. MANCHESTER UNITED EUROPE jest programem dobrze dopracowanym i nie można zarzucić mu zbyt wielu błędów.

Nowy wytwór firmy Krisalis można uznać za ulepszoną wersję jej poprzedniego footballu (JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL). Przebieg gry w obu piłkach jest niemal jednakowy. Boisko, jak poprzednio, jest widziane z boku, co według mnie zdecydowanie pogarsza obraz gry (jest to jednak moje zdanie). Uważam także, że pomysł z "nacelowywaniem" rogów czy rzutów wolnych znów nie został rozwiązany w najlepszy sposób. Kolejną wadą MANCHESTERA niewątpliwie jest klejenie się piłki (to jest zbyt duża łatwizna!). Jednak oprócz tych wad football ten ma swoje zalety.

Jak już wcześniej wspomniałem, gra ta jest ulepszoną wersją JBEF. Grafika stoi na całkiem przyzwoitym poziomie, a i dźwięk możemy uznać za udany. MANCHESTER UNITED EUROPE nie jest



może tak dobrą piłką, jak KICK OFF II, jednak warto czasem po niego sięgnąć.

Kolejny przełom w dziedzinie komputerowych piłek nożnych nastąpił na początku roku 1992, a spowodował go program SENSIBLE SOCCER.

Dotychczas firma Sensible Software nie wtrącała się w dziedzinę sportu, a tym bardziej piłki nożnej. Jednak programiści wpadli na genialny pomysł stworzenia czegoś odrębnego i zupełnie nietypowego. Jeszcze przed ukazaniem się tego programu mówiono, że ma to być największa rewelacja w komputerowym footballu wszechczasów. Tak też się stało.

SENSIBLE SOCCER to program, który łączy w sobie takie elementy, jak przyzwoita grafika, bardzo dobry (a może nawet najlepszy) dźwięk i muzyka, realizm, przebieg gry. Kluczem do sukcesu dla tego programu niewątpliwie było nietypowe przedstawienie boiska. Całe ono zostało tu podzielone na dwa ekrany poziome i dwa ekrany pionowe, które płynnie przesuwają się wraz z piłką. Po raz pierwszy też do gry wprowadzono możliwość zmian piłkarzy w trakcie meczu. Jako kolejną zaletę SENSIBLE SOCCER należy wymienić jego obszerność. Do wyboru jest wiele starych i nowych elementów. Nie są one niezbędne, jednak zdecydowanie wpływają na atrakcyjność gry.

Nigdy w dziejach gier komputerowych nie stworzono idealnego programu. Zawsze znajdują się tacy, którzy nawet w najbardziej dopracowanych programach, które zajmują czołowe miejsca list przebojów, wyszukują kilka usterek. Tak było również w przypadku SENSIBLE SOCCER. Z początku mówiono o bezbłędnej piłce nożnej, o szczegółowym dopracowaniu gry itd. itp. Jednak po okresie kilku miesięcy zaczęły pojawiać się opinie krytykujące wytwór firmy Sensible Software. Czołowymi argumentami były opinie, że bramkarz po rzuceniu się za piłką powraca do bramki zbyt długo (to może brzmieć dość głupio, ale w trakcie gry fakt ten zdecydowanie przeszkadza), że brak przewrotek w grze, że nieciekawie został rozwiązany problem rzutów wolnych i różnych. W późniejszym okresie pojawiły się jeszcze dwie ulepszone wersje SENSIBLE SOCCER. Myślę, że tę piłkę nożną można uznać za jedną z najlepszych (aczkolwiek moim zdaniem, nie najlepszą).

Rok 1992 przyniósł w swych planach oprócz wyżej opisanej piłki, jeszcze kilka innych udanych footballi. Myślę, że za jednego z nich można uznać STRIKERA. Nie jest on może grą o wspaniałych walorach graficznych czy dźwiękowych i z pewnością nie spowodował rewolucji w dziedzinie soccerów, jednak wprowadził na trwałe pewien dość często spotykany element. W dotychczasowych piłkach nożnych nigdy nie spotykaliśmy się z dobrym rozwiązaniem problemu rzutów wolnych. STRIKER jest pierwszym

programem, który bardziej dokładnie zainteresował się tym aspektem. Przy wybijaniu rzutów wolnych lub różnych wprowadzono krzywą, która ma obrazować lot piłki po uderzeniu zawodnika. Dzięki temu uzyskuje się możliwość kopania wyżej lub niżej, mocniej lub słabiej, a ponadto łatwiej jest ustalić kierunek lotu piłki. Uważam, że tym jednym szczegółem programiści Race Software zasłużyli sobie na uznanie.

STRIKER, jak przed chwilą wspominałem, nie jest rewelacyjną piłką nożną. Mamy możliwość grania w mistrzostwach świata lub odgrywania meczów towarzyskich. Nowym elementem jest tutaj wybór stopnia "klejenia się" piłki. Uważam, że ten tytuł możemy zaliczyć do grona footballów średniej klasy.

Kolejną piłką nożną roku 1992 był DRIBBLING. Nie wiem, jakie były założenia programistów z grupy Idea, ale z pewnością nie spodziewali się oni sukcesu swojego programu. Uważam, że ten football w porównaniu z takimi tytułami, jak SENSIBLE SOCCER czy chociażby KICK OFF II, jest kompletnym dnem. Gra została stworzona na wzór KICK OFF I, jednak nawet temu nie może dorównać. Jeśli jeszcze powiem, iż w tym soccerze nie ma ani główek, ani wślizgów, ani przewrotek, to jest to wystarczający argument, aby uzasadnić mój negatywny stosunek do tej piłki (wstydy!).

GOAL! - ten tytuł znają niemal wszyscy. Kolejna, już trzecia, piłka nożna rewelacyjnego Dino Dini'ego nie mogła stać się fiaskiem. Tym razem włoski programista postanowił powstrzymać rosnącą popularność SENSIBLE SOCCER. Jego podstawowym celem była gra, która łączyłaby w sobie wszystkie uznane elementy z różnych piłek. Wydany w 1993 roku przez firmę Virgin Games GOAL! stał się piłką jedyną w swoim rodzaju i nawet krytycy nie mogli znaleźć żadnych wad!

Mamy tutaj także możliwość, jak granie prawo-lewo (jak w MANCHESTER UNITED) lub góra dół (jak w KICK OFF), możemy także widzieć boisko horyzontalnie (jak w SENSIBLE SOCCER) lub z lotu ptaka (jak w KICK OFF). Ponadto, aby gra ta była bardziej realistyczna, wprowadzono wybijanie rogów, autów i rzutów wolnych, jak we wcześniejszym omawianym STRIKERZE. Dodatkowymi elementami są: wybór poziomu bramkarzy, większa ilość boisk, wybór sędziów, itd. W GOAL! zdecydowanie najlepiej rozwiązano problem podawania piłek. Ułatwiono także możliwość strzelania bramek z główki i przewrotki (głównie z rogów). Dodam tutaj, iż udało mi się kilka razy strzelić bramkę wręcz niepowtarzalną: dośrodkowanie z rogu, przewrotka i piłka wpada w samo okienko bramki (to nie "kit").

Grafika w grze stoi na dość wysokim poziomie, a dźwięk jest całkiem przyzwoity.

Wspominając o wadach programu powiem, że ma on tylko dwie usterki. Pierwszą z nich jest możliwość zmienienia zawodnika, który wcześniej otrzymał czerwoną kartkę,

a drugą to, że bramki można zdobywać bez przerwy po opanowaniu jednego z sposobów (np. biegnąc na wysokości bocznej linii pola karnego, dośrodkowując i strzelając z pierwszej piłki z odległości 2 metrów - skutkuje w 90% sytuacji). Mimo tego uważam, że GOAL! jest jedną z lepszych (o ile nie najlepszą) piłek nożnych.

Poza grą GOAL!, rok 1993 przyniósł w dziedzinie footballu komputerowego także inne udane tytuły. Za takie możemy uznać kolejną (trzecią) wersję SENSIBLE SOCCER czy chociażby LOTHAR MATTHAUS. Ten ostatni program nie jest może rewelacyjny, jednak posiada swoje grono wielbicieli. Myślę, że jego zdecydowaną zaletą jest wprowadzenie możliwości strzelania w dowolne miejsce. Naciskając przycisk na ekranie pojawia się strzałka, którą kierujemy. Jeżeli uznamy, że wskazaliśmy prawidłowe miejsce, wystarczy puścić fire. Ten manewr jest dość przydatny (szczególnie dla ślepych). W sumie LOTHAR MATTHAUS nie wyróżnia się spośród innych tego typu gier niczym wspaniałym. Grafika jest dość przeciętna, dźwięk jednak całkiem przyzwoity. Gra posiada szereg różnych opcji, lecz nie pojawia się tutaj nic nowego. Uważam, że produkt firmy Ocean można uznać za przeciętny.

Rok 1994 wszystkim sympatykom footballu niewątpliwie kojarzy się z mistrzostwami świata w tej dyscyplinie sportowej. Jak się okazało, nie tylko kibice zainteresowali się tym wydarzeniem. Wiele firm tego roku po raz pierwszy pokazało swoje soccery. Do tej grupy z pewnością należy zaliczyć Sierra On Line. Jak dotąd firma ta zawsze kojarzyła mi się z grami przygodowymi, jednak programiści Sierry udowodnili, że potrafią tworzyć także takie programy, jak SIERRA SOCCER.

Piłkę tę mógłbym porównać do dwóch wcześniejszych. Mam tutaj na myśli dwa niewątpliwie hity, jakimi są SENSIBLE SOCCER i GOAL! W SIERRA SOCCER boisko widzimy podobnie, jak w SENSIBLE SOCCER, ale dodatkowo wprowadzono elementy występujące w GOAL! (np. rzuty różne, wolne i auty). Ponadto można powiedzieć, że gra ta jest bardzo rozbudowana, ma przyzwoitą grafikę i dźwięk, a co najważniejsze, może w przyszłości stać się godnym rywalem dwóch wcześniej wymienionych footballów (poczekamy, zobaczymy).

W tym samym roku wspominały już Dino Dini postanowił po raz kolejny zabłysnąć w omawianej dziedzinie. No cóż, KICK OFF III, który pojawił się w połowie 1994 roku, na pewno wszystkich zaskoczył, ale nieco w innym sensie. Nie znajdzie się chyba nikt, kto powiedziałby, że ten soccer to hit.

Co by tutaj rzec? KICK OFF III nie wyróżnia się ani doskonałą grafiką, ani ekstra dźwiękiem, ani też nie jest wciągający. Niestety, jak widać, nawet najlepszym zdarza się porażki. Uważam, że cały ten

pomysł z KICK OFF III to wielka niewypał. Być może włoski programista tworzył tę grę w pośpiechu, by wydać ją tuż po zakończeniu mistrzostw. Uważam jednak, że to go nie usprawiedliwia, bo mając kilka dobrych gier za pasem, nie powinien się w ten sposób kompromitować.

Firma Electronic Arts ma już na swoim koncie kilka udanych produktów. Za takie z pewnością wypada uznać gry BIRDS OF PREY czy POWERMONGER, bądź znany przez wszystkich program DELUXE PAINT. Natomiast co dziwne, EA nigdy nie wydała rewelacyjnych gier sportowych. No, może z jednym wyjątkiem: MICHAEL JORDAN IN FLIGHT. Nigdy jednak firma ta nie kojarzyła mi się z piłką nożną. Aż w końcu się to zmieniło, gdyż powstała dość nietypowa, dobrze dopracowana gra nosząca tytuł FIFA - INTERNATIONAL SOCCER. Nie jest ona ani zbyt skomplikowana, ani zbyt prosta. Uważam, że każdy mógłby spróbować sił w tym footballu. Największymi zaletami tej gry niewątpliwie jest wspaniała grafika i niesamowicie dopracowana animacja. Te dwie cechy powodują, że gra wygląda, jakby mecz odbywał się naprawdę.

Pisałem już, że nie ma programu, który nie posiadałby błędów. Za takie możemy tutaj uznać słabo dopracowane nazwiska piłkarzy i to, że bramki padają zbyt często. Niemniej gra nie traci na atrakcyjności i może być wspaniałą zabawą na długie zimowe wieczory.

Ostatnią i zarazem najnowszą piłką, z jaką się spotkałem, jest program FOOTBALL GLORRY. Soccer ten swoim wyglądem może częściej przypominać SENSIBLE SOCCER, jednak nie jest to kolejna próba pobicia tego programu.

Gra wyróżnia się całkiem przyzwoitą grafiką i niezłymi efektami dźwiękowymi. Ponadto jest bardzo wciągająca, o czym mogłem się sam przekonać, siedząc do trzeciej godziny w nocy.

FOOTBALL GLORY został w sumie dość pomysłowo zrealizowany. Dodatkową atrakcją tej piłki nożnej jest na przykład możliwość pobicia sędziego po otrzymaniu czerwonej kartki (niestety, nie w każdym przypadku). Uważam, że w całym tym tłoku poważnych piłek nożnych potrzebna jest jedna zrobiona z humorem. Taką pozycję stanowi właśnie FOOTBALL GLORY.

To, jak na razie, ostatnia pozycja w tej dziedzinie gier komputerowych. Co pokaże przyszłość, zobaczymy.

Podsumowując, chciałbym powiedzieć, że komputerowa piłka nożna wbrew pozorom nie jest żadnym nieudanym przełożeniem rzeczywistości. Uważam, że przy komputerze można bawić się tak samo (albo i lepiej), jak na boisku. No i na pewno znacznie trudniej o kontuzję.

Marcin Hinz



Cześć! Witam w kolejnym, miesięcznym numerze. Mam nadzieję, że odpoczęliście trochę przez święta i pograliście w jakieś sławno zapomniane gierki. Dziś kolejna porcja pytań i odpowiedzi. Zapraszamy do lektury.

Hook

Mam kłopot z grą "Hook". W pierwszej fazie trzeba zebrać trzy kufle od piwa. Ja znajduję tylko dwa w knajpach obok siebie. Gdzie jest trzeci?

**D.K.
Sosnowiec**

Musisz się udać do Dead Mans Pier. Zabierz z molo linę i użyj jej na kotwicy. Następnie wejdź do Bait and Tackle i zabierz ze stołów trzy kufle. Dwa są w jednym pomieszczeniu, a trzeci w następnym, obok wędkarza.

**Xenobots
Jones in the Fast Lane**

1. Czy gra "Xenobots" istnieje na Amigę 600 z 1MB. Jeżeli tak, to gdzie mógłbym ją kupić?

2. Czy wersja gry "Jones in the Fast Lane" jest tylko oryginalna, czy jest kopia tej gry i gdzie mógłbym ją kupić?

**Tomek
Warszawa**

Cóż, nie dziwię się, że nie podpisałeś listu nazwiskiem. Oczywiście, chodzi mi o to drugie pytanie. Tyle się teraz mówi o likwidowaniu piractwa, a Ty mnie pytasz czy istnieje piracka wersja gry i jeszcze gdzie ją można kupić. Czy chciałbyś, żebym Ci powiedział, że ten czy inny sklep prowadzi sprzedaż pirackich wersji gier? Ludzie, bądźmy poważni!

Co do Twojego pierwszego pytania, to nie została jeszcze stworzona wersja tej gry na Amigę. Czy w ogóle powstanie, trudno powiedzieć. Na razie musimy się uzbroić w cierpliwość.

The Settlers

W trakcie gry pod ikoną info pojawia się komunikat następującej treści: "You Wanted Me To Call You to This Location". Co on oznacza i dlaczego po wyjściu z niego kursor myszki wskazuje zawsze na jakieś idiotyczne miejsce na mapce (np. drzewo)? Drugi problem polega na tym, że nie mamy zielonego pojęcia, jak wysłać na przeciwnika najlepiej wyszkolone jednostki wojska. Jakbyśmy nie kombinowali, zawsze wysyłane są cieniasy.

**Robert Maliszczak
Kłodzko**

Na naszym, polskim rynku dostępna jest jedynie piracka wersja

tego programu. Jest ich jednak kilka. Ta, którą Wy posiadacie, jest po prostu nie złamana. Nie widzę żadnego sposobu rozstrzygnięcia Waszego problemu. Nie znam się na łamaniu gier (na szczęście). W poprzednim liście Tomka z Warszawy krytykowałem piractwo i to dosyć mocno. Teraz chcę Wam poradzić, żebyście spróbowali zorganizować inną wersję tej wspaniałej gry. Nie chcę być źle zrozumiany. Dlatego podkreślam to. Jestem przeciwnikiem piractwa. W niektórych wypadkach nie mamy jednak na to wpływu. Tak jest także w tym przypadku. Nikt z polskich dystrybutorów nie zajął się jej rozpowszechnianiem, a szkoda.

Odpowiadając na Twoje drugie pytanie, to istnieje pewne wyjście. Przed wysłaniem wojsk ukazuje Ci się plansza z czterema żołnierzami-rycerzami. Pod nimi znajduje się liczba. Jeśli wynosi ona więcej niż zero, oznacza to, że możesz wysłać wojsko na wroga. Wystarczy poczekać, aż najlepiej wyszkolony żołnierz (w tym przypadku rycerz) będzie gotowy do wystąpienia. Założmy, że masz ich trzech. Wówczas klikasz na tę ikonę, a pojawia się liczba trzy w dolnej części. Oznacza to, że w tej chwili możesz wysłać trzech żołnierzy. Na pewno nie jest to najbardziej optymalny sposób. Na początku musisz po prostu tych rycerzy wyszkolić. Odbywa się to w zamku, później ich wymieniasz i wysyłasz na wroga. Osobiście w ten właśnie sposób niszczy wrogich żołnierzy.

The Settlers

Opanowałem wszystkie opcje, oprócz drugiej - przedstawiającej rysunek rycerzy. To jest w piątej ikonie i na "drugiej stronie". Na dole są dwa rysunki rycerzy. Pierwszy przedstawia pięć obrazków związanych z zamkiem, są tam nazwy Full i Minimum, oraz druga ikona, gdzie znajduje się: wskaźnik (kreska), niżej po lewej stronie okno z liczbami 1, 5, 20, 100, po prawej czasami jakaś liczba i niżej dwa rysunki, gdy rycerz wchodzi i wychodzi z zamku i na samym dole + i -, a pomiędzy tymi znakami jedna para liczb w postaci ułamka. Jeszcze jednego nie rozumiem. Co oznaczają te zegary już na głównej planszy obok ikon. Za informację serdecznie dziękuję.

**Marek Wlук
Katowice**

Najpierw rysunki zamków. Komputer proponuje Ci zawsze jakieś ustawienie. Możesz je jednak zmieniać według własnego uznania. Jak możesz zaobserwować, na poszczególnych obrazkach zamek jest coraz dalej od granicy. Chodzi tutaj o obstawienie Twoich warowni. Jeżeli np. będziesz miał ustawione

na Full warownie bliżej granicy, to wówczas wszystkie wolne jednostki będą w pierwszej kolejności wysyłane do najdalszych warowni, natomiast do tych bliższych nie. Jeśli ustawisz wszystkie na Full, wówczas nie wiadomo, gdzie będą najpierw szły. Ma to ogromne znaczenie militarne (i dyplomatyczne). Jeżeli prowadzisz wojnę, a chcesz wysłać większą ilość wojska, to poobniżaj wszystko do minimum, dzięki czemu uzyskasz dodatkową siłę ogniową. Pamiętaj jednak, żeby później, po zakończeniu ataku, ustawić ponownie opcje na wyższą obronność.

Jeśli chodzi o drugą ikonę, to ta kreska oznacza liczbę ludności przeznaczoną na żołnierzy oraz na tragarzy. Na początku lepiej mieć ją pół na pół, a później można zwiększyć na korzyść rycerzy. Liczby po lewej stronie oznaczają, ile rycerzy chcesz wyprodukować, natomiast ta liczba, która się pojawia, oznacza, ile rycerzy możesz w danej chwili wyprodukować. Jeśli więc np. widzisz tam liczbę 4, to możesz kliknąć na cyferce 1 (wówczas będzie wyprodukowany 1 rycerz i jeszcze trzech zostanie), na 5 (wówczas wyprodukowanych będzie czterech, natomiast ten piąty powstanie dopiero w chwili, gdy do zamku trafi miecz i tarcza). Jeśli wybierzesz sobie 100, to już nic nie będziesz musiał robić, bo w chwili, gdy do zamku będą przynosić kompletną zbroję, będzie powstawać jeden rycerz więcej. Pamiętaj, że w zamku rycerze sami się szkolą w miarę upływu czasu, więc zawsze warto mieć ich tam dużą liczbę.

Te dwa rysunki rycerzy wchodzących i wychodzących z zamku służą do zamiany wojska. Z Twoich warowni wychodzą najslabsi i jeśli w zamku znajduje się jakiś lepszy rycerz, to ten lepszy wraca do warowni, a gorszy zostaje na przeszkolenie. Taka wymiana ma jednak swoje minusy, gdyż idący rycerze blokują drogi handlowe, przez co opóźniają wymianę towarową.

Ostatnia już opcja z tą parą liczb i plusem oraz minusem. Plus i minus służy odpowiednio do zwiększenia i zmniejszenia tej liczby. Jest to liczba rycerzy, którzy mają przebywać w zamku i tam się szkolić, oczywiście jednocześnie broniąc go. Tak więc jeśli ustawisz tę liczbę na 30 (będzie to liczba w liczniku), to wszystkie nowe jednostki zamiast iść do warowni, zostaną w zamku. Druga liczba (w mianowniku) mówi Ci, ile masz w tej chwili rycerzy w zamku. Maksymalnie możesz ustawić na 99.

Obok ikon znajdują się, jak to Ty nazwałeś, zegary. Oznaczają one poziom produkcji da-

nego przedmiotu lub stan liczebny ludzi w danym zawodzie. To chyba wszystko.

Black Crypt

1. Jak tworzyć nowe lub odzyskiwać zużyte czary?

2. Jakim sposobem można załatwić dwugłowego potwora?

**Unknown
Warszawa**

Każdy Duchowny, Czarnoksiężnik, Druid rozpoczyna grę z podstawowym zestawem zaklęć. Niektóre z tych zaklęć będą zakodowane, co oznacza, że są one na wyższym poziomie rozwoju niż dana postać. Z czasem, kiedy zdobędzie ona więcej doświadczenia, zwiększy się ilość zaklęć, które będą dostępne. Także w miarę upływu czasu Twoja drużyna zdobędzie więcej ksiąg z zaklęciami. Zaklęcia, zanim będą użyte, muszą być zapamiętane (maksymalnie do pięciu zaklęć za jednym razem). Kiedy zostaną zapamiętane, ich nazwy staną się nieczytelne. Trzeba odczekać jakiś czas, zanim ponownie można je odczytać i zapamiętać. Jak zapamiętywać zaklęcia?

A. Kliknij lewym przyciskiem myszki na imieniu postaci (górny prawy róg ekranu), a zobaczysz jej księgę z zaklęciami. Z listy posiadania kliknij na "magicznej księdze" (spellbook). Księga otworzy się na pierwszej stronie lub jeśli otwierałeś ją już wcześniej, to na ostatniej stronie, jaką przeglądałeś.

B. Kliknij na nazwach zaklęć, aby je zapamiętać. Zapamiętane zaklęcia ukażą się w okienku zaklęć (spell windows).

C. Kliknij na rzyskiej dwójce (II) na "magicznym kamieniu" lub kliknij na prawym rogu strony w celu przekartkowania.

D. Powtórz punkt (C) w celu zapamiętania większej ilości zaklęć lub kliknij prawym przyciskiem myszki, aby powrócić do gry.

Co do drugiego pytania, to musisz zdobyć "Ostrze Ogrów" (można je znaleźć na pierwszym poziomie w punkcie 18,9) i dać do ręki członkowi drużyny.

Black Crypt

Na trzecim poziomie "Black Crypt", gdy wchodzę do dużej komnaty w kształcie czaszki, atakują mnie jaszczurkopodobne potwory. Nieraz je widać, a nieraz atakują mnie znieścacka. Kiedy są niewidoczne, a ja zadam im ranę, to błyskają na żółto. Czy te potwory są niewidzialne, czy też mam uszkodzoną wersję (wersja legalna).

**Marcin Olżyński
Starogard Gdański**



Nie jest to wina programu. Aby zobaczyć te potworki, musisz znaleźć "maskę pozwalającą widzieć prawdę" i założyć ją przywódcy grupy. Maskę znajdziesz w punkcie 27, 2, 3. Aby tam się dostać, musisz umieścić w punkcie 25, 15, 3 "oczy widzące prawdę". Spowoduje to otworenie drzwi prowadzących do komnaty 27, 13, 3. Natomiast "oczy widzące prawdę" znajdziesz w punkcie 10, 3, 4 na czwartym poziomie.

SimCity 2000 UFO - Enemy Unknown

1. Mam Amigę 1200. Chciałbym zagrać w "SimCity 2000". Słyszałem, że ta gra już wyszła na Amigę 1200. Ale nie wiem, gdzie ją dostać. Czy mógłbyś mi pomóc.

2. Mam problem, po prostu nie wiem, kogo słuchać. W "Secret Service" i w "Top Secret" podają, że gra "UFO - Enemy Unknown" jest tylko na IBM PC, a raptem dowiaduję się, że w "Gamblerze" jest napisane, że chodzi także na Amigę. Tak więc oto moje pytanie. Czy to prawda, że gra "UFO - Enemy Unknown" jest także na Amigę, a jeśli tak, to gdzie ją mogę dostać?

Wojciech Mielniczuk
Chelm

1. "SimCity 2000" jest także od niedawna dostępne na Amigę. Działa tylko na A1200. Niestety, jeśli posiadasz tylko standardową pamięć, czyli 2 MB RAM, to musisz Cię zmartwić, gdyż ta gra potrzebuje całych 4 MB RAM, nie obędzie się więc bez rozszerzenia. Poza tym musisz oczywiście posiadać dysk twardy, gdyż istnieje tylko wersja instalacyjna. Jeśli chodzi o to, gdzie ją można dostać, to muszę przyznać, że firma IPS jak na razie posiada ją tylko na IBM z CD-ROM, ale może się to niedługo zmienić.

2. Także "FO - Enemy Unknown" dostępne jest na Amigę i też tylko na A1200. Gra mieści się na 4 dyskietkach i nie wymaga żadnej dodatkowej pamięci, jak i twardego dysku. W kwestii dystrybucji istnieje tutaj ten sam problem, co wcześniej, gdyż IPS posiada na razie tylko wersję na IBM. Musisz uważnie czytać naszą ofertę gier.

Ports of Call

Moim utrapieniem jest gra "Ports of Call", a dokładniej ratowanie rozbitek w tej grze. Pływam już dosyć długo, lecz za każdym razem sprawa ta przedstawia się następująco: ustawiam statek w ten sposób, że zagradza on drogę dryfującej tratwie, ta przybija do nieruchomego statku, następnie dostaje komunikat, że kolejny rozbitek poszedł na dno,

a status moich linii zmniejsza się o jeden punkt. Błagam Cię o pomoc w imieniu wszystkich biedaków w żółtych pontonach.

Krzysztof Werner
Wałbrzych

Sytuacja wygląda dosyć poważnie. Nie mogę przecież pozwolić na dalsze topienie rozbitek. Sam często wracam do tej gry, która pomimo swej prostoty pozwala na chwilę odprężenia. Ale wróćmy do tematu. Nie dziwię się, że rozbitekowie toną, ponieważ rozbijają się o Twój statek, który staje im na drodze. Nie możesz w ten sposób działać. Musisz zawsze podpływać z boku, pływając w tę samą stronę, co rozbitek. Nie wolno stawiać Ci na jego drodze. Gdy już znajdziesz się w jego pobliżu, wówczas musisz zmniejszyć swoją prędkość prawie do zera i delikatnie dotknąć pontonu rozbitek. Zrób to całym kadłubem statku. Teraz powinno się udać.

Myth

W numerze 9/94 w rubryce S.O.S. znalazła się prośba o pomoc w grze "Myth". Ktoś się pytał, co zrobić z psem i ten, co odpowiadał, nie skumał o jakiego psa chodziło (widać cieniutko rozpracował grę). Otóż nie chodziło o smoka z pierwszego levelu. Nie będę się rozwodził, ale po pierwszym levelu i po statku, smoku i (dalej niestety nieczytelne pismo). W każdym razie po piramidzie (tam gdzie wychodzą kolce z ziemi) jest level z psem. Rozbijając dzbany, zbieramy statuetki itd. Podchodząc do psa, podnosi on łeb i strzela z oczu laserem. Napiszcie na łamach pisma, co zrobić dalej.

PS. Swoją drogą to dziwne, że ja wiedziałem, o jakiego psa chodziło, a "experti" nie.

Jarosław Chyła
Starogard Gdański

No cóż. Po pierwsze widać, że nie przeczytałeś uważnie mojej odpowiedzi na zadane pytanie w numerze 9/94. Dlatego też chcę Ci przypomnieć, że powiązałem tam dwa pytania i dałem wyczerpującą odpowiedź na ukończenie levelu. Fakt, że pytanie nie było do końca sprecyzowane pozwoliło mi na wysunięcie takiego, a nie innego wniosku. Po drugie, wcale się nie uważam za eksperta. W niektórych grach, muszę przyznać, jestem niezły, inne skończyłem, a w jeszcze inne tylko grałem. Mimo wszystko staram się Wam pomóc. Z Twojego strasznie nieczytelnego listu można wnioskować, że raczej Ty uważasz się za eksperta w tej grze. Sam jednak ukończyłeś najprawdopodobniej tylko jeden poziom. Nie chcę tutaj polemizować, ale uważam, że zanim zaczniesz krytykować (prawie cały

Twój list to przecież krytyka), spróbuj sam postawić się w takiej roli, jak moja. Jeżeli zdarzy mi się jednak jakiś błąd (w końcu jestem tylko człowiekiem), to wystarczy, że napiszesz (napiszecie) do mnie sprostowanie. Oczywiście je zamieszczę. Nie trzeba przecież zaraz "psów wieszać". Tak jest najłatwiej.

Dune

Nieomyślny i wszystkowiedzący YA. Piszę do Ciebie, ponieważ mam kłopot z grą "Dune". Kierowałem się opisem zamieszczonym w "Computer Studio 2/94". Doszedłem do momentu, kiedy liczba ludzi Harkonnenów spadła do 100. Według opisu oznacza to, że pozostał im tylko zamek. Mam teraz porozmawiać z Thufirem Hawatem, a więc wracam do zamku, rozmawiam z nim, a on mi ciągle powtarza: "nie nowego". O wyjściu z nim z zamku lub z Lady Jassiką nie ma mowy - ilekroć to robię, oni mnie opuszczają. Przez to nie mogę ukończyć gry. Co mam robić? Moja charyzma wynosi 95, mam dzień 91. Przeszedłem przez wszystkie przygody opisane we wspomnianej gazecie. Wymagania wojskowe spełniłem aż nadto. Pomóż!

Gregory
Łódź

Tę grę akurat ukończyłem, chociaż było to już dosyć dawno temu. Nie wiem, czy akurat ta proporcja podana przez "Computer Studio" jest zawsze prawdziwa. Sam musisz rozejrzeć się po mapie terenu i sprawdzić, czy przypadkiem nie ma jeszcze jednego fortu wroga. Najprawdopodobniej musi być jeszcze jakiś. Najpierw musisz go zniszczyć, a dopiero później możesz atakować główną siedzibę wroga. Jeśli upewniłeś się, że nie ma już na pewno nic poza głównym celem, wówczas musisz wrócić do zamku i trochę poczekać. W tym czasie możesz przybliżyć swoje wojska do najbliższych znajdujących się Twoich posiadłości. Daj im odpocząć, możesz ich potrenować, zdobyć uzbrojenie (powinieneś już je właściwie mieć). Jeżeli wszystko będzie już gotowe, wówczas porozmawiaj z Thufirem. On sam Ci zaproponuje atak, mówiąc że wojsko jest na to przygotowane. Sam nic nie działasz. Musisz czekać, aż Thufir o tym zdecyduje. Wówczas wyślij wszystkie swoje jednostki, a później pozostanie Ci tylko obejrzenie końcowego demka.

Jurassic Park

W rubryce S.O.S. w numerze 11/94 piszesz, że aby skończyć

grę "Jurassic Park" na zwykłą Amigę, trzeba kupić oryginał. Jak na razie żaden z polskich dystrybutorów nie ma tej gry na swojej liście. Czy IPS podpisze kontrakt z firmą Ocean, producentem tej gry?

Andrzej

Pisałem, że trzeba kupić oryginał, ponieważ na A500 nie chcą działać kody, a bez tego raczej się gry nie ukończy. Poza tym w wersji na A1200 także jest błąd, bo poziom gry 3D nie działa. Jak sam widzisz, nie ma wyjścia. Ale na tym nie koniec złych wieści. Niestety, nikt z polskich dystrybutorów, jak na razie, nie wykupił licencji na tę grę. W tej sytuacji pozostaje jedynie czekać, aż ktoś na to wpadnie. Jakaś szansa na to jest, bo przecież z miesiąca na miesiąc poszerza się oferta na polskim rynku.

UFO - Enemy Unknown

Mam bardzo, bardzo poważny problem. Niedawno dostałem w swoje ręce grę pt. "UFO - Enemy Unknown" i nie mogę zapisać stanu gry. Gdy wybiorę opcję SAVE GAME, ukazuje mi się komunikat: "PLEASE INSERT THE SAVE GAME DISK OR A FORMATTED BLANK DISK INTO DF0". Wkładam do stacji sformatowany dysk i nie! Nie ma też żadnej opcji tworzenia save dysku. Proszę, pomóż jak najszybciej.

Mariusz Możdziej
Gdynia

Tego typu listów, tj. z takim pytaniem, otrzymałem kilka. Niestety, mam przykrą wiadomość. Wersja piracka dostępna na naszym rynku jest trochę źle złamana i pozbawiona właściwie opcji nagrywania. Podobnie rzecz się miała w grze "Genesis". Mimo wszystko, zwracam się do wszystkich grających w te gry. Jeżeli ktoś z Was zna jakiś sposób na zapisanie stanu gry, niech napisze do mnie. Może komuś się uda (choć, szczerze mówiąc, wątpię w to).

To by było na tyle. Trzeba kończyć dzisiejszy występ. Było trochę zgryzotów, krytyki, pochwał. Zupełnie tak, jak w życiu. Mam nadzieję, że udało mi się odpowiedzieć na niektóre z Waszych pytań i rozwiązać wątpliwości. Piszcie, jak zwykle, wyraźnie i czytelnie. Przypominam też, żeby dokładnie opisywać problem, a jeśli gra ma kody, to podać ostatni dostępny.

Do zobaczenia w następnym odcinku S.O.S.

Wasz YA



NA KAŻDĄ KIESZEN'

Witaj. Dziś "Na każdą kieszeń" w troszeczkę innym wydaniu, niż zwykle. Pierwsza część Twojej ulubionej rubryki została napisana w sposób "tradycyjny", czyli jako siećka krótkich recenzijek z ocenami. Natomiast w drugiej części postanowiłem w swojej hobbickiej bezczelności przytoczyć Ci także recenzję dwóch nieco bardziej wyśmienitych gier, na które nawet Ty możesz sobie pozwolić.

SENSIBLE MASSACRE - przypuszczalnie najbardziej kontrowersyjny kawałek miesiąca. W **Sensible Massacre** rozgrywasz dosyć burzliwy mecz Anglia - Holandia. Dlaczego burzliwy? Ano dlatego, że angielski bramkarz postanowił zabawić się w gangstera. Zakupił on bardzo wiele (dokładnie nieskończoną ilość) granatów, które wpakował do piłek nożnych i zabrał na mecz. To mu jednak nie wystarczyło. Zdecydował użyć swoich gadżetów przeciwko drużynie przeciwnika. Oczywiście, to Ty jesteś tym bramkarzem i masz za zadanie wykończyć jak największą ilość holenderskich piłkarzy. Przed "meczem" możesz dokonać wyboru kilku opcji (szybkość gry, ilość krwi w niej występującej, długość czasu itd.). Jeżeli wrogii piłkarz przebiegnie za linię końcową boiska, wówczas oznacza to strzał bramki przez Anglię, jeżeli jednak mu się to nie uda (specjalnie spreparowana piłka wybuchnie w jego pobliżu) Anglia zyskuje gola. Osobiście, **Sensible Massacre** nie podobają mi się nawet nie jako gra "zasadnicza", lecz jako tzw. przerywnik. I wcale nie z powodu zbyt dużej ilości krwi. Przecież w **Zombies Apocalypse** krwi jest równie dużo (a dodatkowo trochę mięsa), a grę tę zdecydowanie preferuję od **Masakry**. Idea zabijania piłkarzy wydaje mi się być pomysłem całkiem ciekawym, ale człowieku - nie w takiej formie! Przecież cały czas w tej grze robię to samo i nie się nie zmienia (poza ilością dziur na boisku, wywołanych wybuchami piłek-granatów). Szkoda, bo chciałoby się trochę wyżyć na holenderskich piłkarzach. **Sensible Massacre** to program Public Do-

main, wykonany pod Amosem.

Ocena: 4/10

ALIEN SPACE - jeżeli masz szczęście (?!), mieć powyżej dwudziestu lat, wówczas być może zetknąłeś się kiedyś ze "wspaniałym kombajnem" (ówczesnych czasów) - Sinclairem ZX-81 i z jedną z najlepszych gier na ten komputer - 3D Monster Maze. Świetna, trójwymiarowa grafika była chlubą każdego posiadacza tej gry, no i oczywiście samego ZX-81. **Alien Space** jest jakby updatem 3D Monster Maze. Mając na względzie postęp dzisiejszych czasów, niewielu powinna zachwycić grafika czy dźwięk tej gry. Jeżeli jednak cierpisz, że Twój ZX-81 musiał wybyć, bo wysmiewali się z Ciebie koledzy, wówczas niemal na pewno wyruszysz w poszukiwaniach **Alien Space**, może nie rewelacyjnej, ale ciekawej grze dostępnej szerokiej rzeszy (bo to przecież Public Domain).

Ocena: 6/10

Teraz chciałbym przedstawić dyskietkę PD-SHAREWARE, na której znajdują się następujące gry:

AMIGA RACE - prześmieszka z "bilardów", czyli maszyn typu coin-op. Łatasz sobie stateczkiem po ekranie w wysoko rozdzielczej grafice i rozwalasz wszędybylskie asteroidy. Gra bardzo wciaga (podobnie jak inny program tego typu - **Asteroids**, bądź super nowoczesny **Super Stardust**), lecz trochę odrzuca brak kolorów. Jeżeli jednak znudziła Ci się piękna, pikantna grafika, być może **Amega Race** jest rozwiązaniem.

Ocena: 7/10

GALACTIC - kolejna strzelanina, bardziej rozwinięta graficznie, aczkolwiek (moim zdaniem) nie aż tak wciągająca, jak **Amega Race**. Zasuwasz królem, masz za zadanie wyeliminować poddanych wroga; czasami coś tam zleci, dostaniesz jakiś bonus itd. Wykonanie (podobne "sprite'y") przypomina mi trochę nieśmiertelne **Rainbow Islands**.

Ocena: 5/10

NUMBER FUMBLER - tym razem nieco logiki. **Number Fumbler** powraca do nieśmiertelnego pomysłu przesuwania numerków. Podobają mi się tu głównie wykonanie graficzne. W sumie nic nowego, lecz warto chyba czasami powrócić do starych, wypróbowanych sposobów rozrywki, do których **Number**

Fumbler z pewnością należy.

Ocena: 7/10

I tak dobiegliśmy do końca. Przyłącz się do mnie za miesiąc, kiedy to przedstawię kolejną porcję gier, na które każdy, więc również i Ty, może sobie pozwolić.

Frodo Baggins

Klub Użytkowników AMIGI

Udostępnia swą bibliotekę programów GRATIS!

(Szczegółowe informacje koperta+znaczek za 50 groszy/5.000zł.)

"AMIGA"
skr. poczt. 17
78-600 WAŁCZ

Dyskietki

Public Domain Shareware
Freeware

Serie:	Fish
	17bit
wkrótce:	Amos
	Tbag
	Scope
	Aminet
	Games
	Saar-AG
	i inne...

15.000

11.1 dysk

Katalog na dwóch dyskietkach po przesłaniu 20.000zł. (gotówką lub w znaczku poczt.)

GIFT-ISS
skr. poczt. 36
24-100 PUŁAWY



KLONDIKE

3

Reko

Ukazanie się **Klondike 3** nieco mnie zaskoczyło. W zasadzie niewiele się zmieniło. Wymagania sprzętowe pozostały równie wysokie, o ile nie wyższe, ze względu na lepszą, a co za tym idzie - bardziej pamięciożerną grafikę. Spójrz zresztą na ilustracje obok, a zobaczysz podstawową różnicę, dla której warto upgrade'ować z wersji poprzedniej, to



jest drugiej. Część z nich to 256-kolorowe, wysoko rozdzielcze i naprawdę ładnie wykonane grafiki. Dodatkowo, w niniejszej wersji **Klondike'a** można wykorzystywać rysunki w trybie HAM8 (ponad 260 tysięcy kolorów z palety 16.7 mln). I to właściwie wszystkie zmiany.

Nie wiem, czemu **REKO** zdecydowało się wypuścić **Klondike 3** w takiej formie. Przecież jest to praktycznie to samo, co **Klondike 2**! Poza grafiką, nie zastosowano żadnej innej innowacji, nie ma nawet przeciągania kart pod wskaznikiem myszy. Z tego właśnie powodu ocenę ogólną pozostawiłem bez zmian.

Nie można jednak absolutnie powiedzieć, że **Klondike 3** jest w czymś gorszy od swej poprzedniczki. Jeżeli nie czytałeś listopadowego ŚGK, w którym "dwójka" była przeze mnie recenzowana, wówczas przypominam, iż **Klondike** jest wspaniałym pod względem graficznym i dźwiękowym pasjensem i każdy szanujący się kartarz winien go mieć. Dołączona dokumentacja (w ASCII i Amiga Guide) jest naprawdę świetna - znajduje się w niej wszystko, począwszy od zasad gry w pasjansa, poprzez dokładny opis poszczególnych czynności przy tworzeniu własnych kart, a kończąc na rozwiązaniach problemów, które każdemu mogą się przydarzyć. O popularności **Klondike'a** mo-



gą zaświadczyć liczne zestawy kart, krążące tu i ówdzie. Jeżeli więc posiadasz odpowiedni sprzęt i lubisz pasjansa, wówczas **Klondike 3** powinien znaleźć się w Twojej kolekcji. Tym bardziej, że jest to gra shareware, nie zaś produkcja komercyjna.

Frodo Baggins

RELICS of DELERONEY

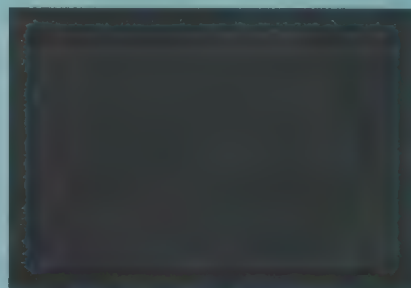
Digital Ninja

Kolejna ciekawostka w tym miesiącu, notabene gra Public Domain i to wykonana w Amosie! Niech Cię to jednak nie zraża, bo "Relikwie..." prezentują się całkiem, całkiem.

Relics of Deleroney jest grą przygodową, a'la *Monkey Island & Simon the Sorcerer* (interfejs użytkownika szczególnie zbliżony do tej drugiej). Została napisana w Amosie, cechuje ją jednak duża szybkość. W szybki sposób można dokonać tego, co się pragnie. **Digital Ninja** pomyślało nawet o możliwości instalacji gry na twardy dysk ("Relikwie..." są grą PD, a przecież wiele produkcji komercyjnych nie można zapuścić na twardzieliu), czy też o zapisywaniu stanów.

Na początku gry znajdujesz się w celi więziennej razem z jakimś starcem i wielkim szczurem. Po rozmowie ze swym współwięźniem dowiadujesz się,

że nazywa się on Alfred Stardust i jest czarnoksiężnikiem. Teoretycznie mógłby Ci otworzyć drogę ucieczki, potrzebuje jednak pożywienia. Rozglądasz się po celi, lecz nie dostrzegasz nic specjalnego. Chyba że... Chcesz zabić szczura?! No wiesz Ty co! Ale proszę - Twój wybór. Szczur zostaje przez Ciebie lekko pokopany (butem), po czym odchodzi do krainy wiecznych łowów. Podnosisz go i ofiarowujesz Alfredowi, jednak ten, zamiast otworzyć Ci drogę ucie-



czki, coś tam sepleni i pyta się, jak brzmi magiczne słowo-hasło. No i tu, kochany, już się wykładam. Niby początek, a leżę, jakem hobbit. Bez względu na to, co wybierzesz (do wyboru: BIM SALA BIM!, I DON'T KNOW i PLE-ASE) czarnoksiężnik wyjścia nie otworzy, a gra wyjdzie do dosy. Może jest ktoś w tym kraju, kto wie, jak można rozwiązać ten problem (jeżeli w ogóle można).

Wypadałoby w tym miejscu przed-

stawić mą hobbicką ocenę **Relics of Deleroney**, jednak nie wiem, czy jestem w stanie tego dokonać. Przecież cała gra nie może się kończyć na jednej pląsach (na dodatek, na twardym zajmuje około 350 plików!). Mam nadzieję, że czas przyniesie rozwiązanie, a na dzień dzisiejszy wystawiam **Relics of Deleroney** ocenę dobrą, ze względu na to, iż jest to gra Public Domain i posiada rozbudowany system komunikowania się z graczem. Dziwne rzeczy dzieją się w dzisiejszych czasach...

Frodo Baggins

Z ostatniej chwili:

Sprawa błędu uniemożliwiającego dalszą grę została przeze mnie rozwiązana. W mojej wersji brakowało pewnego pliku, który jednak udało mi się dostać i wszystko wróciło do normy.





TRIKI

Witam wszystkich poszukiwaczy innych dróg ukończenia wielu gier. Stał nowy rok, czas więc na zmiany. Otóż począwszy od dzisiejszego numeru, oprócz działu S.O.S., będę nie zajmował także TRIKAMI. Mam nadzieję, że uda mi się połączyć opowiadki obydwu rubryk. Otrzymuję sporo listów z prośbą o triki i będę się starał w miarę możliwości na nie tutaj odpowiadać. Mój poprzednik przekazał mi, że jesteście najbardziej spragnieni kodów. Są to co prawda suche informacje, ale najważniejsze, żebyście byli zadowoleni. Mam nadzieję, że współpraca między nami będzie się układać pomyślnie. Nie chcąc przedłużać tego wstępu, przejdę do konkretów.



BRIAN THE LION

The Spooky Ruins - sXr7vgqaGP
The Way Forward - sXqkKgqaGd
Graveyard - sXqkKgqaGl
Volcano - Rf20QpCqVx
EEEK! - sXqkK0KaGU

CRAZY FOOTBALL

Liga 1
5L5Z6T6X! 66QGHGGG
Liga 2
Y!BY3PPDT PPXZ0ZZZ
Liga 3
F57G8L5GL 5Q4YXYYYY

TRODDLERS

Kody dla jednego gracza:

- 1 - PREMIERE
- 2 - BUILDIT
- 3 - NOSWEAT
- 4 - PYRAMID
- 5 - CLEAROUT
- 6 - SPHINX
- 7 - QUARTET
- 8 - CENTERIN
- 9 - REDGEMS
- 10 - CROSSED
- 11 - SKIPAROUND
- 12 - PACKEDUP
- 13 - PILLARS
- 14 - BZZZZZ
- 15 - FIVEROWS
- 16 - TIGHTTIME
- 17 - EASYONE
- 18 - TWOTRIBES
- 19 - DONTMIX
- 20 - HELPMEOU
- 21 - MEANONES
- 22 - NOPROBLEMS
- 23 - TREASURES
- 24 - STOREROOM
- 25 - UPANDDOWN

- 26 - TECHNO
- 27 - ONEONONE
- 28 - SIXROOMS
- 29 - THETOWER
- 30 - GOFORHEART
- 31 - NEWTHING
- 32 - BOULERO
- 33 - CRUELWORLD
- 34 - CRUELCUBES
- 35 - SLIPNSLIDE
- 36 - KEYX
- 37 - COLDXCROSS
- 38 - STONEM
- 39 - HARDROUND
- 40 - FIRSTGUN
- 41 - CROSSFIRE
- 42 - RUNFORIT
- 43 - NORULES
- 44 - NOFARFALL
- 45 - RUNAROUND
- 46 - BADBIRD
- 47 - COVERTHEM
- 48 - SAVEBLOCKS
- 49 - GLAMOUR
- 50 - HACKBACK
- 51 - ALOTOPO
- 52 - UPSIDEOUT
- 53 - DROPEMIN
- 54 - POSSIBLE
- 55 - CLOSEUP
- 56 - FOOLDRUN
- 57 - JEWELPUSH
- 58 - GUIDETRY
- 59 - WOTANGO
- 60 - LOOSEM
- 61 - YOURSOR
- 62 - SACRIFICE
- 63 - BOOMPARADE
- 64 - WAITFORIT
- 65 - ROCKBLAST
- 66 - NOWASTEALL
- 67 - FROMABOVE
- 68 - SMASHHITS
- 69 - CRUSHRUSH
- 70 - FIRSTFIRE
- 71 - BURNOUT
- 72 - RUMBLEHOT
- 73 - COCKTAIL
- 74 - BUGGINHARD
- 75 - MOREFUN
- 76 - SPINAROUND
- 77 - LETITOUT
- 78 - ALLABOUT
- 79 - BOUNCEIT
- 80 - RAINDROPS
- 81 - FIREANDICE
- 82 - SLOWBURN
- 83 - STALEM
- 84 - BADBOMBS
- 85 - SOLOMAN
- 86 - HELLDITCH
- 87 - FIRSTFIRST
- 88 - GOODLUCK
- 89 - TIMEHUNTER
- 90 - NODELAY
- 91 - NOPULLPLUG
- 92 - GUNZONE
- 93 - BELTZENRUN

- 94 - BRIDGERUN
 - 95 - FALLOUT
 - 96 - COLOURUN
 - 97 - AUTOFIRE
 - 98 - SWEATHEART
 - 99 - HEAVYDUTY
 - 100 - TWEAKY
- Kody dla dwóch graczy:

- 1 - BEGINNERS
- 2 - ROOKIES
- 3 - HOPALONG
- 4 - BRACKETS
- 5 - SPARKLES
- 6 - DOUBLEPLUS
- 7 - LONGJUMP
- 8 - RIGHTWAY
- 9 - TRIDENT
- 10 - GUIDERIGHT
- 11 - JUSTDOIT
- 12 - ZOMBIEGO
- 13 - BADLAX
- 14 - TIMEAROUND
- 15 - TOOMUCH
- 16 - SPLITTED
- 17 - RUSHIT
- 18 - MIXUP
- 19 - NOPANIC
- 20 - THEMACHINE
- 21 - TEAMWORK
- 22 - DIVIDED
- 23 - ROCKITOUT
- 24 - CLEARAWAY
- 25 - LOOKUP
- 26 - ONEOFTHREE
- 27 - QUICKBRICK
- 28 - FROSTY
- 29 - SURROUNDED
- 30 - BOOMER
- 31 - SPLITUP
- 32 - TARGETS
- 33 - SLOWSQUARE
- 34 - FLAKPASS
- 35 - THEWALL
- 36 - ROCKBOX
- 37 - TWINGUNS
- 38 - GETHIMDOWN
- 39 - DROPTURN
- 40 - TUFFJOB
- 41 - NOFALLDOWN
- 42 - ICEICEBABY
- 43 - SWIFTLY
- 44 - TAKETURNS
- 45 - DELAYNPLAY
- 46 - FULLHOUSE
- 47 - TWORANKS
- 48 - TRAPANDZAP
- 49 - STAGEDOWN
- 50 - GRINDSLIP
- 51 - QUICKCUBES
- 52 - WORKOUT
- 53 - TRAXMIX
- 54 - HELLTRACK
- 55 - GETDABLUES
- 56 - SHOOTNBLOW
- 57 - SLOWFLOW
- 58 - COOPERATE
- 59 - DENNISFAV
- 60 - FINALE

SUPER STARDUST

ŚWIAT PIERWSZY
BFSUAAAADXX
ŚWIAT DRUGI
CESUQAAQFFX
ŚWIAT TRZECI
DFSTUQUUHIE
ŚWIAT CZWARTY
EDSUUSQRHRT

BANSHEE

Na stronie tytułowej napisz: "Flev17"
i naciśnij klawisz Return. Uzyskasz nieśmiertelność. Natomiast wpisanie w tym samym miejscu: "I AM EXQUISITELY EVIL" i wciśnięcie klawisza Return spowoduje ciekawą scenkę w tabeli wyników.

PREMIER MANAGER 2

Jeżeli masz kłopoty z utrzymaniem płynności finansowej i nie tylko, zadzwoń pod numer 896610.

TOYOTA CELICA

Po ukazaniu się wnętrza samochodu możesz nacisnąć dwukrotnie klawisz C. Efektem będzie przeskoczenie etapu, lecz czas będzie taki sam.

FIRE AND ICE

Napisanie Cool i wciśnięcie klawisza Return spowoduje uzyskanie nieśmiertelności.

SECRET OF THE MONKEY ISLAND

Jeśli nie chcesz grać do końca, a masz ochotę na obejrzenie końcowej sekwencji, spróbuj kombinację CTRL + W.

CHUCK ROCK

Napisz na ekranie tytułowym: Estrano. Dzięki temu osiągniesz efekt latania.

DYNA BLASTER

- 1.2 - UAOWIQEE
- 1.3 - UKFLHLVG
- 1.4 - UAYKOSEN
- 1.5 - UKBJMVG
- 1.6 - UAOKLIEN
- 1.7 - UKFZITVG
- 1.8 - UAYKOJEP
- 2.1 - UKBZWGVG
- 2.2 - UKRZSWVK
- 2.3 - UKRZSGVG
- 2.4 - UANKTEEE
- 2.5 - UAKKVORA

TRIKI



2.6 - UAVKVORE
2.7 - UAVKVERA
2.8 - UANKTPEZ
3.1 - UAKKOVRA
3.2 - UKHZHWSV
3.3 - UAVVVRU
3.4 - UANVGEEN
3.5 - UKZMHSG
3.6 - UAVVIORN
3.7 - UAVVIERU
3.8 - UANVGPEP
4.1 - UANVBQZU
4.2 - UAGVBIZE
4.3 - UAVVQQA
4.4 - UANVBSZE
4.5 - UAKVQIGA
4.6 - UKFHEVHV
4.7 - UAEVQGTA
4.8 - UAYVTBPP
5.1 - UKBHJOHG
5.2 - UAOVLHPN
5.3 - UKHHHOAG
5.4 - UAKVOGTN
5.5 - UAKVLGTA
5.6 - UAVVLGTE
5.7 - UAVVLWTA
5.8 - UAKVOHTZ
6.1 - UAKVVMAT
6.2 - UALKBMPN
6.3 - UKYZNSAG
6.4 - UAHKBZNZ
6.5 - UARKQNGA
6.6 - UACKQNGE
6.7 - UKNZEJUT
6.8 - UARKQTGZ
7.1 - UAERKIMG
7.2 - UKNZHIUK
7.3 - UACKLTGU
7.4 - UARKONGN
7.5 - UARKLLGU
7.6 - UKNZJUK
7.7 - UACKLNGU
7.8 - UARKOMPG
8.1 - UKVOSOVG
8.2 - UAZFTHEN
8.3 - UACFVBRU
8.4 - UAHFTWEN
8.5 - UARFVGRU
8.6 - UACFVGRN
8.7 - UACFQWRA
8.8 - UAHFBHEZ

LOGICAL

2. THE OTHER SIDE
3. QUADRI QUADRA
4. STONE ROAD
5. NICE COLORS
6. MORE COLORS
7. REAL FUN
8. PINK AND PINK
9. GREEN PATH
10. BAD DIRECTION
11. DONT PANIC
12. COLORMANIA
13. REFRESHMENT
14. FULL MOON
15. RUNNING BALLS

16. GREEN RIVER
17. TWO ISLANDS
18. MORE ISLANDS
19. TIME CHANGE
20. OTHER THINGS
21. BE HONEST
22. BLUEN VIOLET
23. THREE PATHS
24. DANGEROUS
25. THE WANDERER
26. SECRET CHAMBER
27. FALCONS FLIGHT
28. BLUE ANGEL
29. FAR THUNDER
30. A SIMPLE ONE
31. BLUE VELVET
32. PARADISE I
33. CLASSIC ART
34. VENI VIDI VICI
35. WE LIKE IT
36. FOREVER HERE
37. WONDERLAND
38. THE SNARE
39. CURE IT
40. SUN SHINING
41. A RAINBOW
42. ARROW ROAD
43. TURNING WHEELS
44. ACCELERATION
45. THE PRESIDENT
46. HE IS MISSING
47. PICKNICK TIME
48. WHO IS CALLING
49. ANCIENT ART
50. SHE IS GONE
51. LOGISTIC
52. TURNING COLORS
53. PARAMOUNT
54. THE LADDER
55. BACK IN RED
56. TREASURE ROOM
57. DONT WANT THAT
58. THE FREE FALL
59. CORRADO BEACH
60. MORE POPCORN
61. WILD AT HEART
62. THE DARK AGE
63. DIMLIGHTS
64. THE FIFTIES
65. PICTURE OF HER
66. GORDIAN KNOT
67. HIGH SPEED
68. ALEXANDRIA
69. RUNNING TEARS
70. HER RAINBOW
71. WALK IN CREAM
72. TOUCH HER
73. SHADOWLAND
74. JACK IN BAG
75. VITAMIN C
76. STUNT BALL
77. MIRRORLAND
78. ACE QUEST
79. BOA BOA BOA
80. DA DA DA
81. HAUNTED HOUSE
82. THE SECRETS
83. SMILING JOKE

84. CHILDREN GO
85. IT IS ATLANTIS
86. ON THE ROAD
87. BLUE IS FIRST
88. WOLFS MOON
89. WILD CHINA
90. ITS LOGICAL
91. SHE COMPARES
92. BIG MOUNTAINS
93. TOMORROW
94. TELEPORTER JAM
95. LEVER SUNLIGHT
96. NEW EXODUS
97. THE PEACE PIPE
98. FINAL SURPRISE
99. WHITE MIAMI, EDYTOR, THE FINAL CUT

KNIGHT OF THE SKY

Jeżeli zatnie Ci się karabinek, naciśnij klawisz I, a broń zostanie odblokowana.

SUPER CARS II

W początkowym menu napisz "HARD DRIVIN", a otrzymasz więcej pieniędzy. Jeżeli chcesz mieć nieograniczoną ilość amunicji i zapewniony awans do następnej rundy, jako imiona graczy podaj: 1. Wonderland; 2. The Seer.

AIRBUS A320

Kody lotnisk:
USA - North - East:
CYUL, CYMX, CYYZ, CYOW, FFO, OSC, SYQB, KADW, KRME, KWRI, XBOS, XBWI, XCLE, XDTW, XEWR, XIAD, XIND, XJFK (Lotnisko Kennedy'ego w Nowym Jorku), XMDW, XMKE, XORD, XOSH, XYIP, XPHL (Lotnisko w Filadelfii), XPIT (Lotnisko w Pittsburgu)
USA - West Coast:
BAB, CVC, CYVR, EDW, KGNZ, KNZY, KRIV, KSUU, KTCM, KTN, MER, MHR, NID, SBD, VBG, XLAS, XLAX, XLGB, XMWH, XOAK, XPAA, XSEA, XSFO
EUROPA:
Małe: LFOB, LOWI, LFLX, LSGG, LOWG, LFLS, LOWK, LOWL, LFL, LFRS, LFTW, LFPO, LFBP, LFSR, LFBT, LOWN, LSZH
Duże: EHAM, EKAH, EGAA, ETBS, EDBT, EKBI, EGCB, EDDW, EBBR, EGFF, EDDK, EIKN, EKCH, EICK, ETDN, EIDW, EDDL, EGNX, ETEF, EKEB, EGUF, EGTG, EDDF, EDY, EGPF, EDDH, EDHI, EDVV, EDNQ, EKKA, EGNM, ETLS, EDWD, EGQL, EBLG, EGGP, EGKK, EGLL, EGGW, ELLX, EHBK, EGCC, EDMR, EDDM, EDLG, EGNT, EDNN, EDDN, EBOS,

EDLP, EDAR, EKRN, EHRD, EDRS, EINN, EDDS, BGNV, EGCD, EDNZ, EDNW

ARABIAN NIGHT

Wpisz na ekranie tytułowym: SI-MEON. Teraz klawiszem TAB przechodzisz do następnego levelu.

CAESAR

Jeśli nie chcesz mieć kłopotów z barbarzyńcami, to wokół swojego miasta zamiast muru obronnego wybuduj podwójny pierścień studni. Powinien starczyć nawet pojedynczy, ale lepiej być zapobiegliwym.

DESERT STRIKE

Jeśli nie możesz sobie poradzić z ukończeniem gry, to wpisz: BQQ-QAEZ, a otrzymasz 10 helikopterów, nieskończoną liczbę amunicji i nieśmiertelność. Jeżeli uważasz, że jest to zbyt duże ułatwienie, wpisz: TQQQLOM, a dostaniesz pięć helikopterów więcej. Niestety, amunicji Ci nie przybędzie. Teraz podam kody poziomów. Mogą one się różnić w zależności od wersji posiadanej gry.
Level 2 - Scud Buster - LQJAQRJ lub OQJZRAX lub EQOHHJV
Level 3 - Embassy City - TLJJOAQ lub ELJHJLB lub WLOKBEQ
Level 4 - Nuclear Storm - JTEKOMK lub VTETIOT lub ETB-VTRX
Level 5 - Win Screen - OKPFKQI lub WVNKFLW lub IIKSSJH

WALKER

Gdy ukaże się ekran z napisem "Press Fire to Start", wpisz: WALKER. Pojawi się pozioma kreska. Podczas gry wciśnięcie klawisza HELP oraz L i trzymanie tak przez 10 sekund przenosi do następnego etapu. Wciśnięcie R powoduje restart poziomu.

ZOOL

Jeżeli chcesz zacząć grę od dowolnego poziomu, to wybierając początkowy level, wciśnij F10. Teraz masz możliwość wybrania jednego z trzydziestu poziomów..

ALCATRAZ

Podczas początkowego intra wpisanie: COKEBUSTERS spowoduje uzyskanie nieśmiertelności dla obydwu graczy.



TRIKI

ALIEN BREED

Na drugim poziomie możesz skorzystać z poniższych trików, po wpisaniu do komputera Intex następujące zdania:
I CAN BE ARSED TO PLAY THE FIRST LEVEL - awans do trzeciego poziomu;
ALIENS ARE FAGGOTS - nieśmiertelność;
ON GIMME SOME KEYS IVE GOT A HARD ON - nieograniczona ilość kluczy;
BEWARE ALIENS SPADGE HAS DROPPED ONE - brak wrogów;
SALMAN RUSHDIE PLAYS ALIEN BREED - niewidzialność;
BEN JOHNSON TRAINED THESE ALIENS - jak się można domyślać, wróg jest o wiele szybszy (w końcu trenowany przez Bena Johnsona);
PISSED AS A FART - jak po dużej ilości wódki;
IS IT TRUE THAT THE ALIENS SUPPORT MAN UTD - przeciwnik jest o wiele słabszy;
PUFFNUTS MODE - przeciwnicy są bardzo wolni.
Wpisanie podczas gry słowa: **TUBLEBY** spowoduje przeskoczenie do następnego etapu.

ALIEN BREED '92

W Intex System wpisz następujące hasła:
ALIENS ARE BENDERS - nieśmiertelność;
KEY TO THE CITY - nieskończona ilość kluczy;
KATRINA HAS FARTED AND ITS BEAUTY - brak przeciwników;
ST USERS - przeciwnicy bardzo wolni;
JANUARY SALE NOW ON - wrogowie są szybsi od Ciebie;
Wpisanie **"TUBLEBY"** - przeskoczenie do następnego etapu.

FULL CONTACT

W czasie gry wpisz: **TUBLEBY**, a znajdziesz się o poziom wyżej. Tak nawiasem mówiąc, czy to hasło działa we wszystkich grach?

GODFATHER

Klawiszem **HELP** zatrzymaj grę i wpisz: **PIZZA HUT**. Efektem jest nieśmiertelność.

OIL IMPERIUM

Jeżeli brakowało Ci zawsze pieniędzy, to jako imię gracza wpisz:

HEROLD. Otrzymasz wówczas dodatkową ilość pieniędzy.

MOTOR HEAD

Zatrzymaj grę klawiszem **F1**. Wpisz hasło: **BOMBER**. Teraz jeżeli raz wcisniesz klawisz gwiazdkę z klawiatury numerycznej, wówczas Twój przeciwnik zostanie zniszczony, natomiast dwukrotne naciśnięcie gwiazdki przenosi o poziom wyżej.

ROBOCOP

Zatrzymanie gry i wpisanie: **BEST KEPT SECRET** spowoduje nieśmiertelność.

ROBOCOP 2

Wpisanie hasła: **THE DIDDY MAN** z trzymanym klawiszem **SHIFT** i użycie **ESC** da efekt przeskakiwania po wszystkich poziomach.

TERMINATOR 2

Wciśnij klawisz **P**, a następnie wszystkie klawisze funkcyjne od **F1** do **F10** oraz **fire** w joysticku. Klawiszem **ESC** możesz przeskakiwać przez poziomy.

UGH!

2. SELBSTLAUFER
3. HENNABREGGL
4. PFANNEHEISS
5. SOICHGOMBASEPP
6. 2PFUNDHACKFLEICH
7. DOGODDEREIG
8. SPAMSPAMBEANSNSPM
9. SEMPRINI
10. PROFJGUMBY
11. CONFESS
12. MITTERMEIER
13. DIESCHNICKIRNGST
14. INTERESTINGPEOPLE
15. INSURANCESKETCH
16. ITSTHEARTS
17. ARTHURWOSHEDS
18. HAROLDTHESHEEP
19. PICASSOONBICYCLE
20. SPANISHINQUISITION
21. LUIGIVERCOTTI
22. JIMMYBUSSARD
23. KENCLEANAIRSYSTEM
24. JOHANNGAMBOLPUTTY
25. TRAINSPOTTING
26. BICYCLEREPAIRMAN
27. IRVINGCSALTZBERG
28. THEENDBERG
29. HOWTOFLINGANOTTER
30. THECATSATONTHEMAT
31. CONFUSEACATLTD
32. DISTACTABEE
33. MITTELSCHMERTZ

34. INSPECTORTIGER
35. LOOKOUTOFTHEYARD
36. FISHTREQUISITTTE
37. ARTHURFIGGIS
38. CRUNCHYFROG
39. SPRINGSURPRISE
40. WALLYWIGGIN
41. SIXTEENTONWEIGHT
42. RASPBERRYKILLER
43. SCOTTOFTHE SAHARA
44. BISHOPOFEASTANGLIA
45. POLLYTHEEXPARROT
46. EWANMCTEAGLE
47. ASCOTSMANONAHORSE
48. KEITHMANIAC
49. NOTGOODENOUGH
50. STILLNOTGOODENOUGH
51. NUDGENUDGE
52. THEWOODPARTY
53. THESENIBLEPARTY
54. ADOPTADAPTNIMPROUE
55. HELLOSAILOR
56. ARTHURTREE
57. ABLOCKOFWOOD
58. LIONTAMING
59. RONOBVIOUS
60. CHANNELJUMP
61. TUNNELINGTOJAVA
62. MAURICEZATAPATIQUE
63. KENBIGGLES
64. ALIBAYAN
65. KENDOVE
66. TIDDLES
67. THENAKEDANT
68. KENSHABBY
69. ALBATROSS

I jeszcze kilka ważniejszych kodów dla dwóch graczy:

10. MYDOGHASNONOSE
20. JIMMYGREAVES
30. THELARCH
40. RUMPLETWEezer
50. ITSAMANS LIFE
60. MIMMO
69. MRBELFIT

CHIPS CHALLENGE

Kody do niektórych poziomów:

- | | |
|----------|-----------|
| 5. TQKB | 95. BIFQ |
| 10. VUWS | 100. QJXR |
| 15. COZQ | 101. RPIR |
| 20. KGFP | 102. VDDU |
| 25. PQGV | 103. PTAC |
| 30. BQZP | 104. KWNL |
| 35. VDTM | 105. YNEG |
| 40. YWFN | 106. NXYB |
| 45. OVVP | 107. ECVE |
| 50. QBDH | 108. LIOC |
| 55. SJES | 109. KZQR |
| 60. ZYVI | 110. XBAO |
| 65. UPUN | 111. KRQJ |
| 70. GZZG | 112. NJLA |
| 75. MJDV | 113. PTAS |
| 80. EVUG | 114. JWNL |
| 85. LEBX | 115. EGRW |
| 90. OLLM | 116. NXMF |

- | | |
|-----------|-----------|
| 117. FPZT | 131. FIRD |
| 118. OSCW | 132. ZYFA |
| 119. PHTY | 133. TIGG |
| 120. FLXP | 134. XPPH |
| 121. BPYS | 135. LYWO |
| 122. SJUM | 136. LNZI |
| 123. YKZE | 137. HPPX |
| 124. TASX | 138. LUJT |
| 125. MYRT | 139. VLHH |
| 126. QRLD | 140. SJNK |
| 127. JMWZ | 141. MCJE |
| 128. FTLA | 142. UCVY |
| 129. HEAN | 143. OKOR |
| 130. XHIZ | 144. GVXQ |

Poniższe trzy triki przesłał Maciej Grzesiak z Wodzisławia Śląskiego. Bardzo dziękuję za pomoc.

BUBBA AND STIX

W pierwszej planszy na samym początku stoi za Tobą drzewo. Odwróć się i podskocz, rzuć za drzewo pędzel, a gdy spadniesz na ziemię, szybko się odwróć (wówczas drzewo otworzy oczy i pędzel w niego uderzy). Po kilkukrotnym powtórzeniu tych czynności drzewo się skurczy. Teraz możesz bez trudu przejść w lewo i zebrać dużą ilość punktów. A oto kody:
Plansza 2 - 461DW4?THL
Plansza 3 - XXBN7M8XT6
Plansza 4 - ZCBZDZ!NXX
Plansza 5 - 12!FX?5RJ

FRANKO

Jeżeli nie możesz sobie poradzić, to na samym początku gry, w opcjach, przytrzymaj lewy przycisk myszy i wpisz:
CENT - plansza 2
DRZE - plansza 3
DOMAN - 9 żyć

SUPER FROG

Zamiast dysku pierwszego, włóż najpierw dysk czwarty. Zobaczysz historię żaby.



UGH!

Kody dla jednego gracza:

1. CAVITY
2. FIRSTCOMMUNION
3. FIGURATIVETHEATRE
4. BURNTOFFERINGS
5. MYSTERIUMINQUITATIS
6. DREAMFORMOTHER
7. UNCERTAINJOURNEY
8. SPIRITUALCRAMP

TRIKI



9. ROMEOSDISTRESS
10. RESURRECTION
11. PRAYER
12. DEATHWISH
13. DOGS
14. DESPERATEHELL
15. AWAKEATTHEWALL
16. SLEEPWALK
17. THEDROWNING
18. THEBLUEHOUR
19. ASEVENINGFALLS
20. ANDROGYNOUSNOISE
21. HANDPERMEATES
22. ELECTRADESCENDING
23. CERVIXCOUCH
24. THISGLASSHOUSE
25. FLEEINGSOMNAMBULIST
26. THESOMNOLENTPERSUIT
27. ASHES
28. ASHESPARTII
29. WHENIWASBED
30. LAMENTOVERTHESHADOWS
31. FACE
32. THELUXURYOFTEARS
33. OFTHEWOUND
34. BELIEVERSOFTHEUNPURE
35. OUVERTURE
36. WINDKISSEDPICURES
37. THELAKEOFFIRE
38. BLASTOFTHEBOUGH
39. AMATERASU
40. THEABSOLUTE
41. LACRIMACHRISTI
42. BETWEENYOUTH
43. AFTERTHERAIN
44. WILLOTHEWISP
45. TALESOFINNOCENCE
46. STRAPPINGMEDOWN
47. THEDANZIGWALTZ
48. CHIMEREDSIDELA
49. SILENTTHUNDER
50. STRANGEFORTUNE
51. VENTRILOQUIST
52. GLOOMYSUNDAY
53. THEDEATHOFJOSEF
54. SONKOFLOVE
55. VANITY
56. FOURHORSEMEN
57. OMEGADAWN
58. ARINGINGINTHEIREARS
59. THEGOLDENAGE
60. ALPHASUNSET
61. SPILT BLOOD
62. RAWWAR
63. REFLECTIONS
64. CHURCHOFNORETURN
65. WHATSTHEVERDICT
66. ZEROSEX
67. THISISHERESY

Kody dla dwóch graczy:

1. ALONEINTOHEALONE
2. ONLYSHADOWSOFFHOOKS
3. CHRISTSFIRSTHOWLING
4. FIELDSOFRAPE
5. GREATBLACKTIME
6. MALDORORESTMORT
7. ADAYINDOGLAND

8. EXTRAECCLASIAM
9. NULLASALUS
10. THEHELLSHAVECRACKED
11. FROMBROKENCROSS
12. STPETERSKEYALLBLOODY
13. BENEDICTION
14. BLESSING
15. NORTH
16. BLACKSUNBLOODYMOON
17. OHCOALBLACKSMITH
18. PANZERRUNE
19. BLACKFLOWERSPLEASE
20. THEFINALCHURCH
21. THESUMMEROFLOVE
22. HEYHOTHENODDYOH
23. BEAUSOLEIL
24. SCARLETWOMAN
25. THESTAIRSONG
26. HULLOANGEL
27. SINCEYESTERDAY
28. VALEDICTION
29. MALEDICTION
30. DOGUN
31. FOREVERCHANGING
32. THEBALLADOF
33. THEPALECHRIST
34. CHRISTANDTHE
35. PALEQUEENS
36. MIGHTYINSORROW
37. THEREDFACEOF GOD
38. THEBREATHAND
39. PAINOFGOD
40. THATSALLFOLKS
41. HAPPYBIRTHDAY
42. THEBIRDSHAVE
43. STOPPEDSINGING
44. KHORBAINYESDMINGS
45. LAMENTFORHER
46. THEDEATHOFTHECORN
47. ASONGFORDOUGLAS
48. AFTERHESHEAD
49. TERRATEGITERRAM
50. BE
51. HOOVES
52. HORSEY
53. THEYRETURNEDTO
54. THEIR EARTH
55. FALLING
56. THEDREAMOFASHADOW
57. OFSMOKE
58. PASSINGHORSES
59. ANYWAYPEOPLEDIE
60. TOBLACKENDEARTH
61. OHMERRYGOROUND
62. CROWLEYMASSUNVEILED
63. PAPERBACKHONEY
64. THEFALLOF
65. CHRISTOPHERROBIN
66. ABEGINNING
67. THEDESCENTOFFLONG
68. SATANANDBABYLON
69. ASADNESSSONG
70. INTHEHEARTOFTHEWORLD
71. ANDWHATIFOUNDTHERE
72. MARYWAITSINSILENCE
73. ASILENCESONG
74. ALAMENTFORMYSUZANNE
75. RIVERDEADBAD

76. ALLTHESTARSAREDEAD
77. ROSYSTARTEARS
78. FROMHEAVEN
79. WHENTHEMAYRAINCOMES
80. THUNDERPERFECTMIND
81. ASADSDADNESSSONG

WOLFENSTEIN 3D

Ten trik działa tylko na pełnej wersji tej gry. Musisz uruchomić ją, wpisując: **WOLF3D - goobers**. Podczas gry wcisnąć równocześnie klawisze **TAB + SHIFT** (lewy) + **BACKSPACE + ALT**. Wówczas pojawi się napis: "Debugging keys are now available". Teraz triki są do Twojej dyspozycji. Musisz najpierw wcisnąć klawisz **TAB**, a następnie jedną z wybranych liter:

- B - zmiana koloru ramki
- C - statystyka aktualnego etapu
- E - koniec aktualnego etapu
- F - miejsce Twojego aktualnego po- bytu
- G - teraz jesteś opancerzony i nie- zniszczalny
- H - straszne efekty
- I - poprawia zdrowie, zwiększa liczbę amunicji, 1000 punktów i nowa broń
- M - trochę informacji o pamięci ope- racyjnej
- P - pauza, czas na posiłek
- Q - natychmiastowe wyjście do DOS-u
- S - przeciwnik jest bardziej wolny
- T - mozesz się przyjrzeć grafice i in- nym ciekawym elementom gry
- V - poruszasz się skokami
- W - wejście do dowolnego poziomu gry
- X - sprawdź sam

A - TRAIN

Kilka porad na zarobienie sporej forsy. Hotele buduj zawsze w okolicy portów lub lotnisk czyli tam, gdzie jest najwięcej ruchu. Wyciągów naciarskich nie opłaca się trzymać długo. Wybuduj je pod koniec grud- nia, a sprzedaj najlepiej przed koń- cem lutego. Najwięcej pieniędzy moż- na zarobić na polach golfowych. Pamiętaj, że nie wszyscy lubią tę od- mianę sportu i nie przesadzaj z ich liczbą.

CASTLES 2

Utrzymanie dobrych stosunków z pa- pieżem to podstawa. Musisz przy- mować jego wysłanników. Płać za wszystko, a mozesz otrzymać bło- gosławieństwo równoznaczne z chwilo- wym spokojem. Twoi wrogowie bo- wiem nie będą mogli Cię atakować. Jeżeli masz kłopoty z jakimś re-

gionem, ludność jest zła, a z ży- wnością także nie jest najlepiej, to najlepszym rozwiązaniem będzie od- danie tego terenu papieżowi. Kłopot będzie z głowy, a także papież bę- dzie zadowolony. Staraj się walczyć tylko z jednym przeciwnikiem. W pro- dukcji zbrojnej skup się na budow- niu machin wojennych i szkoleniu piechoty.

ECO QUEST 2

Jeżeli nie wiesz, jak otworzyć sejf, wpisz kod:582.

GODS

2. THE TEMPLE
3. LABIRYNTH
4. UNDERWOOD

HOME ALONE

Efekt latania uzyskasz poprzez jed- noczesne wcisnięcie klawiszy: **INS, SHIFT, 1, 2, 3**.

GOLDEN AXE

Na początku wpisz: **THIEF**. Efekt dla dwóch graczy.

Muszę się przyznać, że to nie by- ło łatwe. Żeby wpisać tyle kodów, trzeba było nie lada koncentracji i po- święcenia. Jeśli nie wierzysz, spró- buj napisać trochę kodów i przyslij je do mnie. A tak na poważnie, wszy- stkich potencjalnych graczy proszę o przesyłanie wszelkich trików. Pod- dzielcie się z nami swoimi wiado- mościami. Może znasz jakieś cieka- we metody ukończenia jakiejś gry bez zbędnego wysiłku. Czekam na Wasze propozycje.

Jeśli macie także jakieś pomysły, co można by jeszcze publikować w tej rubryce, to napiszcie. Może ktoś chce pogrzebać w jakiś liczb- ach zmiennych, w grach. Jeśli ma- cie jakieś ciekawe informacje, triki i inne propozycje, to wysyłajcie to do ŚGK.

Jeszcze jeden apel do pozostałych użytkowników wszystkich kompu- terów. Jeżeli chcecie triki na Com- modore czy Atari, musicie sami sta- rać się coś do nas przysyłać. Obie- cuję, że w przyszłym numerze na- piszę chociaż kilka trików na inne komputery. Dużo zależy od Was. Do zobaczenia za miesiąc.

Niez mordowany
YA



INDEKS GIER - SGK 1994

SGK
KOMPUTEROWYCH

Tak, tak, to już nie przelewki. Podczas dwunastu miesięcy ukazywania się na rynku opisaliśmy ogromną ilość gier. Poniżej publikujemy pełną ich listę, aby ułatwić Wam orientację w roczniku 1994. Ograniczyliśmy się tylko do gier, ponieważ one wydały się nam najistotniejsze. Poza tym w części pierwszej podajemy obie nazwy tytułu, pod którymi funkcjonował w tym roku.

LEGENDA: R - rozwiązanie, S - suplement, M - mapy, K - tekst konkursowy.

NOWOŚCI (ZAPOWIEDZI)

Aces Over Europe 1/94 str.5
Alien Breed 3D 5/94 str.4
Alien Breed: Tower Assault 5/94 str.4
Amazon Queen 5/94 str.4
Arena 2/94 str.5
Armour-Geddon 2 4/94 str.5
B-Wing 1/94 str.5
Bloodnet 4/94 str.4
Body Blows Ultimate 6/94 str.4
Campaign 2 1/94 str.4
Cannon Fodder 2 11/94 str.6
Carriers at War 2 6/94 str.5
Colonization 11/94 str.7
Corridor 7 7-8/94 str.5
Creature Shock 9/94 str.5
Crystal Dragon 12/94 str.6
Cyberia 10/94 str.7
Cyberrace 1/94 str.5
Cyberwar 11/94 str.6
Daemonsgate 4/94 str.4
Dark Force 10/94 str.7
Dark Legion 3/94 str.5
Darkstone 5/94 str.4
Dawn Patrol 10/94 str.8
Deathmasque 11/94 str.6
Delta V 2/94 str.5
Doom 2/94 str.5
Dracula 4/94 str.5
Embryo 7-8/94 str.4
Empire Soccer '94 9/94 str.4
Eye of the Storm 5/94 str.5
Fantasy Empire 1/94 str.5
FIFA: International Soccer 7-8/94 str.5
Fleet Defender 3/94 str.5
Guardian 4/94 str.5
Harpoon 2 10/94 str.7
Heimdall 2 2/94 str.4
Hell 12/94 str.7
Hell Cab 7-8/94 str.5
High Seas Trader 12/94 str.6
Immortal Combat 4/94 str.4
Impossible Mission 6/94 str.4
In Extremis 6/94 str.5
Inferno 3/94 str.4
Ishar 3 2/94 str.4
Kid Vicious 9/94 str.4
King of Thieves 11/94 str.6
King's Quest 6 4/94 str.5
Kult of Speed 5/94 str.4
Lemmings 3 9/94 str.5
Liberation 1/94 str.4
Little Big Adventure 12/94 str.7
Lord of Midnight 11/94 str.7
Lords of the Realm 9/94 str.5
Magic Carpet 12/94 str.7
Megarace 5/94 str.5
Microcosm 2/94 str.4
Myst 6/94 str.5
Nomad 4/94 str.4
Nova Storm 10/94 str.8
On the Ball 7-8/94 str.4
Operation G2 10/94 str.8
Outpost 3/94 str.5
Overlord 6/94 str.4

Planet Football 10/94 str.8
Police Quest: Open Season 3/94 str.5
Power Drive 12/94 str.6
Psycho Pinball 9/94 str.4
Rise of the Triad 12/94 str.7
Robinson's Requiem 1/94 str.4
Sensible Golf 12/94 str.6
SimCity 2000 2/94 str.5
Skeleton Krew 3/94 str.4
Space Checkers 7-8/94 str.4
Space Simulator 11/94 str.7
Spaceship Warlock 5/94 str.5
Super Stardust 7-8/94 str.4
Superhero League of Hoboken 11/94 str.7
The Labyrinth of Time 3/94 str.4
Tie Fighter 10/94 str.7
Top Gear 2 9/94 str.4
Ultima 8: Pagan 7-8/94 str.5
Universe 1/94 str.4
Valhalla 6/94 str.4
Wing Commander 3 9/94 str.5
Wing of Glory 6/94 str.5
Wizard 5/94 str.5
Zeewolf 3/94 str.4

OPISY

Aces over Europe 7-8/94 str.24
Aegis 10/94 str.28
Alien Breed 2 (opis+M1) 2/94 str.28
Alien Breed 2 (M2) 3/94 str.12
Alien Breed 2 (M3) 4/94 str.46
Alien Breed: Tower Assault 12/94 str.8
Alone in the Dark 2 (R) 3/94 str.46
Ambermoon 9/94 str.35
Ambermoon (R) 12/94 str.28
Apokalipsa 4/94 str.18
Arcade Pool 9/94 str.18
Archon 3/94 str.49
Archon Ultra 2/94 str.18
Arena 6/94 str.17
Armour-Geddon 2 5/94 str.6
Arnie 11/94 str.8
Atlantyda 2/94 str.19
Banshee 4/94 str.35
Battle Isle 2 9/94 str.45
Battlecorps 4/94 str.13
Beneath a Steel Sky (R) 7-8/94 str.38
Benefactor 7-8/94 str.8
Betrayal at Kronendor (opis+R) 6/94 str.8
Birds of Dracula 6/94 str.24
Black Crypt (R) 12/94 str.
Blade of Destiny (S) 11/94 str.35
Blade of Destiny (R) 12/94 str.35
Blake Stone 5/94 str.22
Body Blows Galactic 1/94 str.12
Brian the Lion 5/94 str.15
Bridge Baron 10/94 str.18
Cannon Fodder 1/94 str.26
Carnage 7-8/94 str.22
Castles 2 1/94 str.14
Castles 2 (K) 7-8/94 str.6
Celtic Legends 2/94 str.44
Championship Manager '93 9/94 str.28
Christoph Kolumbus 6/94 str.14
Civilization 1/94 str.7
Civilization (S1) 11/94 str.47
Civilization (S2) 12/94 str.21
Corridor 7 12/94 str.10
Crazy Football 1/94 str.18
Crystals of Arborea 5/94 str.44
Curse of the Azure Bonds (R) 11/94 str.26
Cyberkick 11/94 str.8
D-Day 10/94 str.30
Dark Legion 10/94 str.46



Dark Sun (R) 3/94 str.27
 Darkmere (M) 4/94 str.28
 Delta V 12/94 str.14
 Doom 4/94 str.16
 Doom 2 11/94 str.16
 E.H.International Soccer 10/94 str.3
 Elfmania 2/94 str.49
 Empire 7-8/94 str.18
 Escape from Colditz 6/94 str.16
 Eye of the Beholder 3 (R) 5/94 str.25
 FIFA: International Soccer 10/94 str.16
 Fist Fighter 11/94 str.9
 Flight Simulator 5 1/94 str.40
 Fliper 7-8/94 str.26
 Formula One Grand Prix 2/94 str.12
 Frankenstein 5/94 str.49
 Fury of the Furries 3/94 str.24
 Gabriel Knight 5/94 str.28
 Gear Works 6/94 str.12
 Genesia 2/94 str.50
 Genesia (S) 5/94 str.40
 Globdule 10/94 str.26
 Goblins 3 (R1) 2/94 str.36
 Goblins 3 (R2) 3/94 str.35
 Great Courts 2 10/94 str.20
 Gunship 2000 5/94 str.12
 Hans Klos 3/94 str.49
 Harpoon 2 12/94 str.15
 Heimdall 2 4/94 str.8
 Heimdall 2 (R) 7-8/9 4str.35
 Hugo 5/94 str.24
 Ikari Warriors 6/94 str.51
 Imperium Galactica 5/94 str.20
 Inferno 10/94 str.8
 Into the Eaglest Nest 11/94 str.47
 Ishar 2 1/94 str.44
 Ishar 3 9/94 str.11
 Ishar 3 (R) 10/94 str.35
 James Pond 3 9/94 str.26
 Jungle Strike 10/94 str.27
 Jurassic Park (M) 1/94 str.21
 K-240 7-8/94 str.28
 Karciaz 7-8/94 str.20
 KGB (R1) 2/94 str.20
 KGB (R2) 3/94 str.18
 King's Quest 6 (R) 6/94 str.46
 Kingdoms of Germany 9/94 str.20
 Klondike 2 11/94 str.18
 Koło Fortuny 2/94 str.52
 Lands of Lore (R) 4/94 str.25
 Legacy of Sorasil 4/94 str.36
 Legends of Valour 7-8/94 str.42
 Liberation 5/94 str.46
 Lilit Divil 2/94 str.23
 Lords of the Realm 12/94 str.22
 Łowca - Ostatnie Starcie (R) 7-8/94 str.10
 Magic Pocket 7-8/94 str.16
 Manchester United 6/94 str.28
 Master of Magic 12/94 str.16
 Master of Orion 2/94 str.7
 Medieval Warrior 6/94 str.20
 Microcosm 5/94 str.16
 Midnight Resistance 2/94 str.52
 Might & Magic 3 (R) 3/94 str.21
 Might & Magic 4 (R) 4/94 str.10
 Might & Magic 5 (R) 5/94 str.35
 Mortal Kombat 2/94 str.41
 Najemnik 7-8/94 str.47
 Najemnik 2 7-8/94 str.47
 North & South 4/94 str.43
 On the Ball 10/94 str.23
 One Step Beyond 1/94 str.38
 Operation Wolf 5/94 str.49
 Overkill 3/94 str.7
 Patrol Cobry 11/94 str.9

Perihelion 4/94 str.40
 Perihelion (R) 6/94 str.40
 Pinball Dreams 2 5/94 str.11
 Pinball Ultimate Quest 6/94 str.35
 Pit Stop 2 4/94 str.51
 Psycho Pigs 4/94 str.51
 Puggsy 11/94 str.19
 Rally 1/94 str.28
 Rampart 6/94 str.23
 Raptor 9/94 str.23
 Red Baron 6/94 str.48
 Reunion 9/94 str.14
 Robin Hood 6/94 str.44
 Robin Hood (C-64) 11/94 str.47
 Robinsom's Requiem 11/94 str.14
 Romance of Three Kingdoms (K) 3/94 str.6
 Rooster 4/94 str.24
 Sabre Team (R) 11/94 str.22
 Saper 2/94 str.43
 Scorched Tanks 6/94 str.26
 Shadow Dancer 6/94 str.30
 Shadowcaster 1/94 str.35
 Sierra Soccer 6/94 str.25
 SimCity 2000 4/94 str.14
 Simon the Sorcerer (R1+M) 11/94 str.42
 Simon the Sorcerer (R2) 12/94 str.40
 Sink or Swim 7-8/94 str.9
 Skarabeusz (K) 4/94 str.6
 Skarbnik 7-8/94 str.12
 Skeleton Krew 11/94 str.13
 Skoczny Jacuś 7-8/94 str.15
 Smuś 5/94 str.21
 Soteczka 7-8/94 str.23
 Space (żart) 3/94 str.8
 Space Crusade (K) 6/94 str.6
 Space Hulk 5/94 str.8
 Stardust 2/94 str.35
 Starlord 9/94 str.38
 Subwar 2050 3/94 str.16
 Tajemnica Statuetki (R) 3/94 str.38
 Task Force 1942 5/94 str.18
 Taurus 7-8/94 str.14
 The 7th Guest 10/94 str.40
 The Blue & the Grey 3/94 str.44
 The Blue Brothers 11/94 str.8
 The Hand of Fate 1/94 str.24
 The Lost Patrol (K) 1/94 str.6
 The Lost Vikings (R1) 2/94 str.14
 The Lost Vikings (R2) 3/94 str.39
 The Settlers 2/94 str.24
 Theme Park 12/94 str.12
 Tie Fighter 11/94 str.10
 Tornado 4/94 str.20
 Traps'n'treasures 1/94 str.20
 UFO - Enemy Unknown 9/94 str.42
 Ultima 8: Pagan 10/94 str.10
 Ultima Underworld 2 10/94 str.12
 Universe 10/94 str.38
 Valhalla (R1) 11/94 str.38
 Valhalla (R2) 12/94 str.25
 Walker 2/94 str.30
 War in the Gulf (M) 4/94 str.38
 Warlords (K) 2/94 str.6
 Warlords 2: new scenario 10/94 str.14
 Waxworks (K:R+M) 9/94 str.6
 Wild Cup Soccer 10/94 str.44
 Wing Commander (K) 5/94 str.3
 Wing Commander 3 10/94 str.9
 Winter Olympic 3/94 str.10
 Wiraż 11/94 str.9
 Wizardry 7 7-8/94 str.19
 Władca 6/94 str.51
 Yo! Joe! (R) 1/94 str.48
 Zombie Apocalypse 2 12/94 str.20
 Zool 2 1/94 str.42



KUPIĘ

Kupię "SGK" nr: 1-4/93, 9-10/93, 3-4/94, 6/94. **Piotr Fedyna**, ul. Limanowskiego 27/5, 60-744 Poznań, tel. 652-203.

Pilnie kupię oryginalną grę "Sensible Soccer 92-93" w wersji na Amigę. **Arkadiusz Rutkowski**, ul. Spółdzielców 1/16, 69-700 Turek, tel. 78-49-17 (po godz. 18.00).

Kupię stację dysków 3.5" do Amigi 600. Cena do 1.1 mln zł. **Piotr Derda**, ul. Bzowa 1/48, 80-376 Gdańsk, tel. 53-05-19.

Kupię Amigę 1200 na gwarancji. Cena do 8 mln zł. **Siwiec Sławomir**, ul. Fredry 19, 43-502 Czechowice-Dz., tel. 557-23.

Kupię Amigę 500/1200. Oferty z ceną kierować: **Tomasz Jeżewicz**, Os. Bohaterów II Wojny Światowej 66/5, 61-383 Poznań, tel. 789-534.

Kupię gry i programy użytkowe na Amigę 500 z 1 MB RAM. Proszę o oferty z cenami. **Joanna Rogalska**, ul. Zamenhofa 6/85, 81-218 Gdynia.

Kupię grę "Sim City 2000" na Amigę 500. Cena do uzgodnienia. **Robert Ścisławski**, ul. Rodzińska 4/5, 85-792 Bydgoszcz, tel. 43-49-63 (tl. od 20.00 do 21.00).

Kupię tanio Amigę w dobrym stanie, niuszkodzoną (w listach podać model, pojemność, cenę, wiek, stan komputera). **Sławek Sowiński**, ul. Podróźnicza 15/3, 53-208 Wrocław.

Kupię grę "Civilization" za niską cenę. **Paweł Czapak**, Swarzewska 40/1, 01-821 Warszawa, tel. 34-28-73.

Kupię "Amigowca" numer 3-4/93, 5-6/93, 7-8/93 lub wymienię na "Bajtkę" numery od 4/91 do 6/93. **Jacek Osiak**, ul. Aslanowicza 5/2, 08-110 Siedlce, tel. 44-32-85 (po godz. 15.00).

Kupię twardy dysk 20 MB do A600 i rozszerzenie pamięci 1 MB. Wymienię się doświadczeniami i programami na A600. **Grzesiek Krzysztof**, ul. Ks. J. Skocznińskiego 11/15, Skrz. Pocz. 1583, 37-450 Stalowa Wola.

Kupię czasopisma "Computer Studio" zawierające opis do gry "Civilization". **Tomasz Wejman**, ul. Polaka 3/123, 02-777 Warszawa, tel. 641-34-17.

Kupię Amigę 500 lub 1200. Oferty z ceną: **Tomasz Jeżewicz**, Os. Boh. II Wojny Światowej 66/5, 61-383 Poznań, tel. 789-534.

Kupię PC 386 SX/DX (1-4 MB RAM, 40-170 MB HDD, FDD, VGA, multi I/O, monitor mono/kolor). Opis + cena (do 12 mln zł). **Przemysław Dudek**, ul. Mała Góra 16/120, 30-864 Kraków.

Kupię "Top Secret" 1/90, "SGK" 1/93. **Grzegorz Chłopek**, ul. Kwiatkowskiego 6/23, 03-996 Warszawa, tel. 683-84-68 (wieczorem).

Wymienię grę (IBM): "Syndicate" na "Lure of the Tempress". **Marcin Adamczyk**, ul. Jachowskiego 2/36, 26-500 Bydgoszcz, tel. 17-07-90.

Kupię programy na C64: "Projektuj Gre", "Emc Fli Paint", "Help PI", "Sprite Editor" oraz archiwalne nr "SGK". **Marcin Nowakowski**, ul. Spokojna 6, 05-802 Pruszków, tel. (0-22) 58-81-43 (dzwonić po 15.00).

Kupię amigę 500 w dobrym stanie. Sprzedam Atari 65XE + magnetofon + turbo + 4 kasety turbo + joystick za 1.1 mln zł. **Adrian Gajda**, Os. Uroczę 4/34, 31-952 Kraków - Nowa Huta, tel. 43-00-70.

Kupię numery "Odkryć" 1-6 i 13 lub zamienię na "top Secret", "Com-

puter Studio", "Gambler", "Silent Service". **Tomasz Ślebioda**, u. Odrodzenia 3/11, 89-210 Łabiszyn, tel. 844-283.

Kupię "SGK" 5/93, 6/93 za 40 tys. zł, nie licząc kosztów wysyłki. **Szymon Pustelnik**, ul. Kwiatowa 8/35, 44-310 Wodzisław Śl.

Kupię: wydania specjalne "Bajtki", "Top Secret" 1/90, "Świat Gier Komputerowych" 1, 7, 8, 11, 12/93, 1, 2, 3/94, "Gambler" 93, 94. **Kursa Sławomir**, ul. Narutowicza 82, 05-120 Legionowo.

Kupię: "Gry komputerowe CS" 1/93, 1, 2, 3, 5/94, "Computer Studio" do 3/94, "CS" wydania specjalne do 3/94. **Kursa Sławomir**, ul. Narutowicza 82, 05-120 Legionowo.

Kupię: "Gambler" 1/93, 1, 2, 3, 4, 5, 6/94, "Chip" 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9/93, 1, 2, 3, 4, 5/94, "Enter" i inne. Kupię: "Gry komputerowe CS" 1/93, 1, 2, 3, 5/94, "Computer Studio" do 3/94, "CS" wydania specjalne do 3/94. **Kursa Sławomir**, ul. Narutowicza 82, 05-120 Legionowo.

Kupię literaturę na Amigę (opisy gier, użytków, Amiga DOS, itd.). kupię większą ilość używanych dyskietek 3.5" w dobrym stanie i po przystępnej cenie. Sprzedam dyskiety 5.25" po 9 tys./szt. **Katarzyna Wróbel**, ul. Tylna 4, 27-100 Łiża, tel. (16)23-51.

Kupię "Amigowce" nr 8, 9, 11, 12/91, 2/92, 1-8/93. Proszę przesłać za zaliczeniem pocztowym. **Grzegorz Wielgus**, tkaczy Śl. 17/8, 58-400 Kamienna Góra, tel. 57-53.

SPRZEDAM

Atari 65XE, stację CA-2001, joystick, gry, literatura - tylko 2.5 mln zł. **Piotr Sawa**, ul. Smyczkowska 4/158, 20-844 Lublin, tel. 71-24-71.

Pilnie sprzedam stację dysków do C64 (C 1541) z dyskietskami. Cena do ustalenia (ok. 2 mln zł). **Piotr Litka**, ul. Kasztanowa 10b/6, 83-110 Tczew, tel. 33-81-34.

Sprzedam Amigę 500 plus, 1 MB RAM-u z osprzętem. Gwarancja do 12-94. Cena 5 mln zł. **Krzysztof Szczepanik**, ul. Kościuszki 1/10, 78-600 Wałcz, tel. (0-6758) 41-48.

Sprzedam program Tips&Tricks - zawiera kody i ułatwienia do gier na PC. Cena: 50 tys. zł. **Miroslaw Makowski**, ul. Grunwaldzka 101/17, 80-244 Gdańsk.

Sprzedam cartridge do Nintendo po 300 tys. za 1 szt. **Tomasz Tippe**, ul. Orłowicza 1/54, 10-684 Olsztyn, tel. 42-05-21.

Sprzedam C64, stację dysków, Action Replay v7.3, 80 dyskietek, magnetofon, literatura. Razem lub osobno. Cena: 3.5 mln zł. **Łukasz Gieroń**, ul. Ropackiego 38/7, 43-100 Tychy, tel. (032) 118-29-47.

Pilnie sprzedam 600 gier na C64, joystick, magnetofon. Bardzo tanio! Napisz! C64 - 800 tys. **Piotr Andreask**, ul. Spółdzielców 10/3, 57-320 Polanica Zdr.

Sprzedam "Computer Studio" wydanie specjalne 1/94, "SGK" 7-8/93, "Amiger Pro" 6/91. Cena: 10, 25, 10 tys. zł. **Jaromir Kapitan**, Pawezów 104a, 33-103 Tarnów 3, tel. 250-234.

Sprzedam IBM 386 SX 16 MHz, 1 MB RAM. **Maciej Kaczmarek**, 87-800 Włocławek, tel. 34-23-29.

Sprzedam dysk 80 MB Conner 2.5" - 5.5 mln zł. Gwarancja. **Michał Moćko**, ul. Żeromskiego 46/18, 25-373 Kielce, tel. 61-05-31.

Sprzedam rozszerzenie pamięci do Amigi 1200 Omega 4 MB, zegar - 4.7

mln zł. **Michał Moćko**, ul. Żeromskiego 46/18, 25-373 Kielce, tel. 61-05-31.

Sprzedam w dobrym stanie Amigę 500 + 2 MB rozszerzenia Słow z zegarem czasu rzeczywistego - wszystko za 6 mln zł. **Górnik Krzysztof**, Pruchna 231, 43-523 Pruchna.

Sprzedam 8 numerów magazynu "Amiga" od 8/93 do 3/94. 15 tys. zł za sztukę lub 100 tys. zł za komplet. **Grzegorz Korzeniecki**, ul. Jowisza 5/5, 44-117 Gliwice, tel. 38-11-08.

Sprzedam wyczerpującą informację jak tanio zdobyć PC-ta. Proszę przysłać adres, znaczek za 3500 i 50000. **Paweł Janiszewski**, ul. Orzechowa 20/3, 50-540 Wrocław.

Sprzedam komplet "Bajtków" od początku ich wydawania do numeru 5/94 włącznie. Brak numerów: 1/85, 3/85, 8/89, 10/89, 3-4/90. Cena: 1.5 mln zł. **Jerzy Słomski**, ul. Wierzbowa 37/16, 42-400 Zawiercie.

Sprzedam Amigę 1200 (gwarancja) + mysz + 2 joysticki + ok. 100 dysków. Cena zestawu: 10 mln zł lub pojedynczo do uzgodnienia. **Andrzej Ławcki**, ul. Czwartek 17/4, 20-124 Lublin, tel. 77-26-63.

Pilnie sprzedam Amigę 600 z rozszerzeniem do 2 MB. Wszystko na gwarancji + myszka i joystick. Cena: 7.5 mln zł. **Marcin Zagorski**, Os. Mistrzejowice nowe 6/29, 31-640 Kraków, tel. 48-36-51.

Sprzedam A600 (2 MB RAM) z twardym dyskiem (40 MB) mouse pad, joy, 80 dysków. Sprzedam za 9 mln zł. **Eryk Karaś**, ul. Modrzykowa 13, 04-772 Warszawa, tel. 12-67-61.

Sprzedam "Top Secret" 7/93, 2, 3, 5/94 za 15 tys., "SGK" 11-12/93, 1, 2, 3, 4, 5/94 za 25 tys., "Amiga" 2, 3, 7/94 za 25 tys., "Amigowiec" 2/94 za 25 tys., "C&A" 11, 12/93, 1/94 za 10 tys., "Secret Service" 1, 6/94 za 15 tys. Poszukuję "Combat Air Patrol" i "F-117A" na Amigę 500. **Krzysztof Piasiecki**, Podgórz 89-114 Witosław.

Sprzedam Amigę 500 z 1 MB + monitor 1084S + joystick + osłona na klawiaturę + filtr na monitor + 300 dysków. Stan b. dobry. Cena: 11 mln zł. **Hubert Kawicki**, ul. Norwida 5, 64-500 Szamotuły, tel. 216-10 (do 15.00).

Amigę 500 plus (1.5 roku), klawiatura angielska, 1 MB, polska literatura. Stan b. dobry. Cena: 5.5 mln zł. **Ewa Patyna**, ul. Budziszyńska 9/2, 54-434 Wrocław, tel. 57-35-50.

Sprzedam wszystkie numery "C&A", "Amigi" oraz bogatą literaturę, sprzęt, części elektroniczne, stację 3.5" do Amigi. Mysz, 220 dyskietek, modulator. **Zbigniew Leśniewski**, 19-203 Grajewo, Os. Południowe 6/25, tel. 37-14.

Sprzedam C64, magnetofon, cartridge, 700 gier, pokrywę, literaturę. Cena: 1.3 mln zł. **Łukasz Kwiatkowski**, ul. Cokołowa 4/21, 01-384 Warszawa, tel. 664-32-58.

Sprzedam grę TV Pegasus MT-777 DX oraz 2 joysticki, 2 cartridge (168 gier i gra "Duck Tales II"). Cena: 1.4 mln zł. **Marcin Janiszewski**, ul. Ożarowska 42, 05-850 Ożarów Mazowiecki, tel. (02) 722-21-72.

Sprzedam Amigę 500, 1 MB RAM, dwa joysticki, gry, mouse pad, instrukcja po polsku. Cena: 4.6 mln zł. **Radek Tomasiak**, ul. Stojalowski 41/33, 30-611 Kraków, tel. 55-56-06 wew. 166.

Sprzedam twardy dysk 42 MB plus karta graficzna VGA. Cena łączna: 2 mln zł. **Zbigniew Ciesielski**, ul. Ludzmińska 27, 34-400 Nowy Targ, tel. 0-187 657-18 (wieczorem).

Sprzedam A1200, monitor 1084S, ok. 100 dysków, wszystko jeszcze 10 miesięcy gwarancji. Cena: 19.6 mln zł. **Aleksander Adamczewski**, Os. 40 lecia 19e/2, 62-100 Wągrowiec, tel. 0-57 621-283 (pn-pt od 9.00 do 17.00 praca), 621-283.

Sprzedam gry: "Strike Commander" i "Tajemnica Statuetki" (PC). Pierwsza - 500 tys. zł, druga - 150 tys. zł. Oryginały. **Paweł Mikoś**, Os. Kopernika bl. 10/34, 95-015 Głowno, (0-42) 19-32-58.

Atari 520 STM, 1 MB, monitor mono, dyskietki, mysz, literatura, gry. Cena: 4 mln zł. **Zdzisław Eberle**, ul. Noskowskiego 7/10, 58-506 Jelenia Góra, tel. 20-169 (praca).

Sprzedam Amigę 600 HD, 20 MB twardego dysku, 10 miesięczna. Pkrywa, mysz, programy użytkowe. Cena: 7.2 mln zł. **Grzegorz Bielecki**, Os. XXV lecia 20/29, 58-260 Bielawa.

Sprzedam Atari 130XE, stację dysków, joystick, pokrywa na klawiaturę, 130 gier. Pudełko na dyski i literatura. Cena: 2 mln zł. **Mateusz Koprek**, ul. Porazińskiej 16, 98-200 Sie-radz, tel. (043) 71-326 (po godz. 17.30).

Sprzedam Amigę 500 - 1 MB - 40 dysków, joystick, pokrywa, literatura. Cena: 5.5 mln zł. **Woźniak Małgorzata**, ul. Betonowa 2/2, 86-005 Białe Błota, tel. 814-979 (po godz. 15).

Sprzedam: A500 z 1 MB RAM, cena ok. 5 mln zł i monitor 1085S color za ok. 5 mln zł. Numery "Magazynu Amiga" od 1/92 za 20 tys. zł za egz. **Janusz Zaorski**, Os. E. Plater 12/6, 66-620 Gubin, tel. 104 wew 2549.

Sprzedam dysk twardy WD Caviar 60 MB 2.5" + kabelek. Sprzdzony z A600 i A1200. Cena: 3.9 mln zł. **Krzysztof Kowalski**, ul. Nad kanałem 34b/29, 41-800 Zabrze, tel. (03) 175-34-93 (wieczorem).

Sprzedam koniki: (TM-Semic) oraz gazety komputerowe. Napisz jak najszybciej!!! Napisz jakie numery chcesz. **Tomek Poczatek**, ul. Zarembiny 19/18, tel. 87-792.

Sprzedam "SGK" 1/93 do 5/94 włącznie (tylko komplet). Cena: 300 tys. zł. Wliczone kosztą przesyłki. Pilne! **Marcin Borkowski**, ul. Ligocka 5a/43, 40-570 Katowice, tel. (03) 105-28-31 (dzwonić po 17.00).

Sprzedam C64 II, stację dysków, magnetofon, dyskietki, kasety, joystick, pokrywę, pudełko na dyski. Cena: 3 mln zł. **Przemek Szymański**, Lipowa 17/5, 75-666 Koszalin.

Sprzedam C64, magnetofon, joystick, cartridge, 100 gier, literaturę. Komputer dwulitni. Cena: 1.5 mln zł. **Dariusz Byczkowski**, ul. Jagiellońska 9/458-100 Świdnica Śląska, tel. 52-01-89.

Sprzedam Video Backup System za 350 tys. zł. 7 miesięcy gwarancji. **Mariusz Polakow**, ul. Mielczarskiego 2/27, 11-400 Kętrzyn.

Sprzedam oryginały: "Black Crypt" (200 tys.), "Brides of Drakula" (200 tys.), "Powermonger" (200 tys.), "Steel Empire" (400 tys.). Całość: 1 mln zł. **Mariusz Mularczyk**, ul. 11-go Listopada 201/37, Sosnowiec-Zagórze.

Sprzedam: C64 z magnetofonem, joystick, Black Box, kasety. Cena: 1.6 mln zł. Kupię Amigę 500 lub 600. **Tomasz Dyjo**, ul. Świętokrzyska 5/11, 26-600 Radom.

Sprzedam C64, klawiatura, stacja dysków, monitor monochromatyczny, 70 dyskietek, 2 joysticki, dodatki. Cena: 3.5 mln zł. **Wereda Maciej**, ul. Sielska 3/2, 11-015 Olsztynek, tel. 192-996.



Sprzedam monitor kolorowy Compaq VGA 14". Cena: 5 mln zł. **Maciej Wereda** ul. Sielska 3/2, 11-015 Olsztynek, tel. 192-996.

Sprzedam dużo czasopism komputerowych: "SGK", "Top Secret", "Secret Service", "Computer Studio". Zadzwoni lub napisz. **Mariusz Tabadzinski**, ul. Belgijka 2a/6, 02-511 Warszawa, tel. 45-54-85.

Sprzedam "Top Secret" 14-30, "Secret Service" od 4/93 do 9/94, "SGK" 2/93 do ostatniego. Ponad 45 sztuk! Tylko 550 tys. **Paweł Wasik**, ul. Piechoty 13/44, 82-300 Elbląg, tel. 33-56-56.

Sprzedam komputer IBM PC 286 AT, HD 129 MB, RAM 5. Cena ok. 22 mln. **Bartosz Misiał**, Os. Kasztanowe, 70-896 Szczecin, tel. 091-616-336.

Pilnie sprzedam Amigę 500 z 1 MB, 2 joysticki, 50 dysków oraz 50 czasopism o grach. Cena: 5 mln zł. **Krzysztof Zdzienkowski**, ul. Dolne Miasta 24/37, 78-600 Wałcz, tel. 60-20.

Sprzedam "Computer Studio" 2/92 - 7 tys. zł, "Gambler" 1/93, 1-4/94 - 15 tys. zł. **Marcin Mikolajczyk**, Os. Kopernika 8f/2, 73-110 Stargard Szczeciński.

Sprzedam oryginalne gry na Amigę: "Franka" (1ml), "Birds of Prey", "Dungeon Master". Cena 1: 200 ty. przy cenie oryg. ok. 280 za szt. **Alek Kiedik**, ul. Piękna 29, 47-220 Kędzierzyn-Koźle, tel. 345-60.

Sprzedam Amigę 500 (mysz, podkładkę, 2 joysticki, pkrwy, 150 dysków) - 7 mln zł. Monitor Philips - 1.5 mln zł. Razem - 8 mln zł. **Szewczyk Paweł**, ul. Krupnicza 15/24, 04-719 Warszawa - Międzyzlesie, tel. 25-17-10 wew. 314.

Sprzedam grę "Krzysztof Kolumb" wer. niem. na Amigę 500 za 300 tys. zł wraz z plakatem. **Marcin Cecot**, ul. Daliowa 59, 05-120 Legionowo, tel. 774-37-99 (wieczorem).

Sprzedam Atari 65XE, mognetofon CA12, gry lub zamienię na lartę Sound Blaster do IBM PC 386 za ok. 900 tys. zł. **Michał Maliszewski**, ul. Stanisława Augusta 75/41, 03-846 Warszawa, tel. 610-91-82.

Sprzedam A600, mysz, podkładkę, instrukcję ang. i pol., kilka użytków, dysk czyszczący głowicę. Stan b. dobry. Cena: 6.5 mln zł. **Rudzik Paweł**, ul. Nieznana 1a, 05-850 Ożarów Mazowiecki.

Sprzedam Amigę 500 (1 MB), monitor Commodore 1084S z filtrem, 3 joysticki, pokrywa, 100 dyski. Całość - 9 mln zł. **Dariusz Ogiński**, ul. Jastrzębska 5/6, 44-253 Rybnik 8, tel. 036 392-024.

Sprzedam nowy nie wyciągany z pudełka VBS za 400 tys. zł. Wymienię się grami na Amigę 600. **Andrzej Janusz**, ul. Kasztanowa, 59-700 Bolesławiec, tel. (0795) 14-73.

Sprzedam płytę 386 SX 16 Headlanda - 1.2 mln zł i 2 MB RAM - 2 mln zł. **Miroslaw Szulinski**, ul. Grunwaldzka 11/21, 09-100 Płońsk, tel. 48-38.

Sprzedam A500, twardy dysk 20 MB, stacja 3.5", 1 MB, joystick lub zamienię na A1200 z dopłatą. Cena: 6.5 mln zł. **Krzysztof Kubia**, Podlesna 2/113, 01-673 Warszawa, tel. 34-09-38.

Sprzedam 2 gry: "Hired Guns" i "Space Hulk". Oryginalne, za 1 mln zł. Możliwość negocjacji. **Maciej Kasprzak**, ul. Batalionów Chłopskich 38/10, 70-764 Szczecin, tel. 613-236.

Sprzedam Amigę 500, 1 MB RAM, 1.5 roku, 100 dysków, mysz, joystick, pokrywa. Cena: 5 mln zł.

Przemysław Kowalczyk, ul. Lizbońska 2/101, 03-969 Warszawa, tel. 13-62-47.

Sprzedam ACD-32, rok gwarancji - 5 mln zł + monitor Elems 7711 - 20 miesięcy gwarancji - 5.5 mln zł, ewentualnie całość za 10 mln zł. **Maciej Gunia**, Umiastowska 4, 05-850 Ożarów Mazowiecki, tel. 672-43-32 (od 8.00 do 15.00).

Sprzedam lub wymienię gry na A600. **Paweł Weber**, ul. Zielona 41/26, 44-335 Jastrzębie, tel. 710-527 (po godz. 15.00).

Amiga 500 2.6 MB - 6.5 mln zł + motor WSK 175 (4000 przebiegu) - 3 mln zł, sprzedam lub zamienię na peryferia do Amigi 1200. Info - koperta zwrotna. **Marian Przejdzia**, ul. Podlaska 4/11, 08-110 Siedlce, tel. 435-144.

Sprzedam grę "The Gallery" - klasyczna rozbiórka logiczno - zręcznościowa. 2 dyski Amiga, Kickstart 2.0, 3.0. Cena: 80 tys. zł. **Jerzy Potoczko**, Homera 30/2, 43-150 Bieruń.

Sprzedam Atari 800 XL, magneto-fon CA12 Turbo, 400 gier, literatura za ok. 1.1 mln zł lub wymienię na C64 + cartridge. **Sławomir Mikrut**, 1000-lecia 31/7, 31-610 Nowa Huta Kraków.

Sprzedam gry na CD32: "Labyrinth of Time" (750 tys. zł), "F17 Project X" (750 tys. zł), "Alien Breed Special" (550 tys. zł). **Paweł Klimek**, ul. Meissnera 21/24, 31-443 Kraków.

Sprzedam oryginalne gry na A1200: "Arcade Poll" (500 tys. zł), "Body Dlovs" (500 tys. zł), "International Sensible Soccer" (550 tys. zł). **Paweł Klimek**, ul. Meissnera 21/24, 31-443 Kraków.

Sprzedam Amigę 500 z 1 MB RAM, modulatorem TV, 70 dyski, podkładkę pod mysz, joystick oraz pudełko. Cena ok. 6 mln zł. **Marcin Włodarczyk**, ul. Tulipanowa 2/a, 91-864 Łódź.

Sprzedam A 500 (2 MB Chip, sampler). Cena: 6.1 mln zł. Oferty kierować na adres: **Damian Pasik**, Al. AK 64/15/3, 05-200 Wolomin.

Sprzedam czasopisma: "C&A" nr 9/92-9/93 i 1/94-5/94 oraz "Atari Magazyn" nr 3/94. Cena 7 tys. zł za sztukę. **Sławek Rejek**, ul. Żeromskiego 1/2a, 41-902 Bytom, tel. 81-85-14.

Sprzedam Amigę 500 (1 MB), kolorowy monitor Philips CM 8833-2 (zestaw kupiony III 1993 roku), myszka, mouse pad, pokrywa na klawiaturę, pudełko na dyski, ok. 70 dysków, 2 joysticki, obszerna literatura. Cena: 11 mln zł (możliwość negocjacji). **Robert Lasota**, ul. Wł. Kaplicy 2/12, 62-650 Kłodawa, tel. 731-249.

Sprzedam C64 (klawiatura + zasilać) - 900 tys. zł lub w innej konfiguracji (moduły, oprogramowanie, literatura) konsolę do gier - 550 tys. zł. **Tomasz Kasprzak**, ul. Czeresniowa 8, 62-200 Gniezno.

Sprzedam gry na Amigę 500: "Genesis" - 5 mln zł, "Legacy of So-rasil" - 350 tys. zł, "Global Effect" - 250 tys. zł. **Marcin Cecot**, ul. Daliowa 59, 05-120 Legionowo, tel. 774-37-99 (wieczorem).

Sprzedam drukarkę Star LC 24 - 200 (2-letnia, mało używana). Cena: 5 mln zł (do uzgodnienia). **Piotr Fabdańczyk**, ul. Bydgoska 42/26, 91-036 Łódź, tel. 53-24-61 (18.00-22.00).

Sprzedam "Gambler" 2-4/94, 8/94 (10 tys./szt.), "Computer Studio" 1-2/94 (8 tys./szt.), "Bajtek" 1-5/92, 11/92 (7 tys./szt.), 3-5/93, 2-3/94 (10 tys./szt.). **Sebastian Rosiak**, ul. Kochanowskiego 18/24, 78-440 Czaplinek, tel. (096) 541-10.

Sprzedam oryginalne gry: "Heimdall 2" - 450 tys. zł, "Franko" - 200 tys.

zł. **Marcin Łęszczak**, ul. Klonowa 7, 64-330 Opalenica (woj. poznańskie).

Sprzedam A500 (2.5 MB), modulator, 2xmysz, 2xjoy, 70 numerów "Bajtki", oprogramowanie. Stan super. Cena ok. 5.5 mln zł. **Robert Romański**, 02-665 Warszawa, tel. 45-14-43 (od 14.00 do 16.00).

Sprzedam Amigę 500 (1 MB RAM), modulator (0.5 mln), boot-selector, joystick, mouse pad, pokrywa. Cena: 5.5 mln zł. **Konrad Paluszewski**, ul. Wyszyńskiego 9/55, 62-510 Konin, tel. 43-34-23.

Sprzedam Amigę 500 v1.3.3, 1 MB, mysz, modulator TV, 160 dyski, 2 (2 dyski), joystick, literatura. Cena: 6.3 mln zł. **Krzysztof Chyła**, Os. Kaszubskie 22/14, 84-200 Wejherowo, tel. (0-58) 72-68-38.

Sprzedam 386SX - 33 MHz, 2 MB RAM, 85 MB HDD, 1.44 (3.5") FDD, SVGA C., SB 2.0, joystick, mysz, DOS 6, WIN 3.1, Ultima u2 (IPS) i inne (21 mln) lub wymienię na Amigę CD32. **Maciek Sikora**, Nie-wiadów Os. Bl. 18/7, 97-170 Ujazd, tel. (045-19)24-34 (dzwonić w piątek o 19.00).

Sprzedam konsolę do gry Sega Master System II + 15 gier. Cena: 5 mln zł lub same gry - 10 za 2.5 mln zł. **Marcin Rudowski**, ul. Ogrodowa 6, 56-610 Wleń.

Sprzedam C64 ze stacją dysków, 50 dyskami, joystickiem (cena ok. 2 mln zł). Stan bardzo dobry. **Marcin Olszanek**, ul. Energetyczna 59, 39-200 Debica.

Sprzedam gry: "Franko" (1 mln), "Birds of Prey" i "Dungeon Master" (cena jednej - 200 tys. zł). Wszystkie są oryginalne, zawierają opisy i są w oryginalnych opakowaniach. **Alek Kiedik**, ul. Piękna 29, 47-220 Kędzierzyn-Koźle, tel. 345-60.

Sprzedam Amigę 600, 3 MB RAM (rozszerzenie), 2 joje, mysz, monitor kolorowy marki Philips, ok. 660 dysków. Cena: 10 mln zł. **Artur Maroszek**, ul. Rogozińskiego 171, 02-777 Warszawa, tel. 641-32-46.

Sprzedam grę "Sherlock Holmes" na CD, licencja, wydana w polsce w trzech językach: angielski, niemiecki i hiszpański. Cena: 610 tys. zł. **Paweł Lenczewski**, ul. A. Nowickiego 12, 11-520 Ryn, tel. 18-562 (Giżycko).

Sprzedam A500, 1 MB, modulator, 2 joysticki, oryginal "Civilization", mysz. Stan bardzo dobry. Gwarancja. Cena ok. 5 mln zł. **Michał Senger**, ul. Koszarowa, 51-149 Wrocław, tel. 25-07-34.

Sprzedam C64, wiele dodatków, 1000 gier za 1.8 mln zł. Kupię A1200 w dobrym stanie z wyposażeniem do 9.5 mln zł. **Tomasz Makuch**, Królewiecka 24a/7, 11-700 Mrągowo.

Sprzedam CDTV, przełączniki Chip/Fast, CDTV/Amiga 500 (100% zgodności z A500), Joy Interface, "CD-Demo 2" + oryginalna gra "Global Effect". Cena kompletu: 7.6 mln zł. **Piotr Sieradzki**, Onyksowa 15, Łódź, tel. 58-03-58.

Sprzedam A1200 w idealnym stanie, roczną wraz z myszą, joystickiem, mouse pad, ok. 50 dyski. Cena: 9.5 mln zł. **Józef Szeliga**, ul. Rewolucjonistów 1/24, 42-500 Będzin.

Sprzedam Atari 520STFM, mysz, 50 dyski. Cena: 3.5 mln zł. **Robert Piotrowski**, ul. Hubala 2/130, 05-120 Legionowo, tel. 774-04-94 (woj. warszawskie).

Sprzedam wszystkie "Bajtki" od 1/87 do 4/91 po 5 tys. zł za szt. Razem i na sztuki. **Dariusz Dul**, Al. J. Pił-

sudskiego 34/12, 41-303 D. Górne, tel. 164-15-69.

Sprzedam oryginalną grę "Shadow Lands" (IPS) za 300 tys. zł. **Kamil Trzebiatowski**, ul. B. Krzywoustego 27/30, 80-360 Gdańsk.

Sprzedam interface joysticka stykowego do PC. Łączy zwykły joystick z Game Port twojego PC-ta. Gwarancja! 120 tys. zł. **Sławomir Badowski**, ul. Broniewskiego 3/66, 95-200 Pabianice, tel. (042) 15-18-02.

Sprzedam archiwalne numery czasopism: "Computer Studio", "Secret Service", "Gambler", "Świat Gier Komputerowych", "Top Secret". Cena do uzgodnienia. **Michał Kulczyński**, Os. Orła Białego 12/19, 61-251 Poznań, tel. 795-685.

Sprzedam: "Secret Service" 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, "SGK" 1-12/93, 4-9/94. Wszystkie czasopisma po 10 tys. zł za sztukę. **Tomasz Sobczak**, ul. Łukasiewskiego 15b/34, 50-436 Wrocław (po godz. 18.00).

Sprzedam pilnie grę oryginalną z polską instrukcją na Amigę 500 pt.: "Nam" za 265 tys. zł. **Michał Gut**, Turowia 44, 05-507 Słomczyn, tel. 57-65-34/44 (dzwonić po 16.00).

Sprzedam Amigę 500 z 1 MB, literatura, pokrywa, modulator, dyski. Wszystko roczne. Cena ok. 5 mln zł. **Artur Jaśniak**, ul. Piłsudskiego 1/11, 24-100 Puławy, tel. 78-202.

Sprzedam: Amigę 600 na gwarancji, 60 dysków, mouse pad, joystick, pokrywę, pudełko na dyski. Cena: 5.5 mln zł. **Bartosz Kozłowski**, ul. Morawskiego 12/5a, 60-239 Poznań, tel. 66-37-66.

Sprzedam A500, 1 MB, mysz, joy, pokrywę, dyski, literaturę, mouse pad, modulator (uszkodzony), pudełko na dyski. Cena: 5.5 mln zł. **Marcin Owczarek**, ul. Nastrojowa 41/1, 91-496 Łódź.

Sprzedam kartę graficzną SVGA - "Oak-077" 512 kB z możliwością rozbudowy do 1 MB. Cena ok. 700 tys. zł. **Jacek Pergół Marecka** 11/1, 04-717 Warszawa, tel. 12-68-63.

Sprzedam A600, 2 MB RAM, HDD 20 MB, sampler stereo, mysz, joystick, disk box, ok. 500 dyski, literatura. Cena: 9 mln zł. **Piotr Siedlar**, ul. Przemysłowa 11/2, 76-200 Ślupsk, tel. 439-773.

Sprzedam A500 (1 MB RAM), joystick, mouse pad, pokrywę, dyski, literaturę, modulator (uszkodzony), mysz. Cena: 5.25 mln zł. **Marcin Owczarek**, ul. Nastrojowa 41/1, 91-496 Łódź.

Sprzedam Amigę 600 + mysz + 2 joysticki + 50 dysków z grami. Cena: 5.9 mln zł. **Rafał Nocni**, ul. Kolarskiego 54, 42-200 Częstochowa, tel. 25-15-31.

Sprzedam roczną Amigę 600 z 2 MB Chip, gry, monitor kolor stereo Philips w dobrym stanie. Cena: 11 mln zł. **Michał Karczewski**, Myczkowski-go 4/29, 80-215 Gdańsk-Wrzeszcz, tel. 47-65-78.

Sprzedam grę "Hired Guns" za 600 tys. zł. Sprzedam oryginalną grę "Oscar" wersja na A1200 - 250 tys. zł. Sprzedam grę "Franko" za 200 tys. zł. **Kamil Sachacki**, ul. Orzeszkowej 5/10, 47-400 Racibórz, tel. 24-82.

Sprzedam Commodore 64 + stacja + magnetofon + cartridge + 2 joysticki + 70 dyski + 5 kasety. Cena: 4 mln zł. **Magda Wierzbowska**, ul. Na zboczu 95, 80-110 Gdańsk, tel. 32-17-76 (po godz. 14.00).

Sprzedam Amigę 600, 1 rok, 60 dysków, pudełko, 2 joysticki, mouse pad, pokrywę, programy oryginalne. Cena: 6 mln zł. **Wojciech Rybak**, ul.



MARKET

**ŚWIAT
SGIERT
KOMPUTEROWYCH**

Łęczyska 10/14 m. 48, 07-400, tel. 37-50.

Sprzedam C64 + stacja dysków 1541 II, joystick, magnetofon, cartridge Final III + 10 kaset + 15 dyski. Cena: 1.6 mln zł. **Michał Kowal, ul. Oktaszyńska 40a, 53-010 Wrocław, tel. 62-83-25 (po godz. 20.00).**

Sprzedam Commodore C64 ze stacją dysków, magnetofonem, 40 dysków, 30 kset + cartridge, literatura. Cena: 3.5 mln zł. **Artur Cybula, Inowrocławska 22/19, 85-153 Bydgoszcz, tel. 334-04 (po godz. 15.00).**

Sprzedam Amigę CDTV, 1MB Chip RAM/CD-ROM Toshiba + wyłacznik 100% zgodności z Amigą 500, stacja dysków, MIDI, porty joysticków, Kickstarty 1.3, 1.33, 3.0, pilot, myszka + 2 joysticki, 2 płyty CD-ROM, 100 dyski, literatura. Cena: 8.5 mln zł. **Roman Gatz ul. Spokojna 9/4/4 85-838 Bydgoszcz tel. 612-470**

Sprzedam Amigę 4000/040 - 25 MHz, 16 MB RAM, karta Piccolo 2 MB 32 Bit, Fastline Z3 + Quantum 240 MB, Kickstart 3.1. **Sieradz tel. (043)75-831 po godz. 21, (043)58-27 po 15.**

Sprzedam A600 (roczna, mało używana), joystick, dyskietki, literatura - 6.5 mln zł. **Drukarka D-100 (9-igłowa) - 1.5 mln zł. Dariusz Górski, ul. Sobieskiego 18/35, 96-200 Rawa Maz. tel. 51-800.**

Sprzedam konsolę Sega - Mega Drive, 2 joypady, 2 gry. Gwarancja do 31.07.95. Stan idealny. Cena: 4.6 mln zł. **Mariusz Majewski, Al. Woj. Pol. 72/42, 05-800 Pruszków, tel. 728-16-90 (po godz. 17.00).**

Sprzedam oryginalne gry na Amigę: "Birds of Prey", "Franko", "Dungeon Master" (razem lub osobno). Cena jednej - 150 tys. zł. **Alek Kiedik, ul. Piękna 29, 47-220 Kędzierzyn-Koźle, tel. 345-60.**

Sprzedam oryginalną grę "Erosoccer" na Amigę. Cena: 120 tys. zł. **Alek Kiedik, ul. Piękna 29, 47-220 Kędzierzyn-Koźle, tel. 345-60.**

Sprzedam twardy dysk do A500/500+ GVP 80 MB Quantum. Cena: 6 mln zł, lub zamienię na pamięć do A1200. **Marcin Kwiatkowski, Os. Bohaterów II Wojny Światowej 40/13, 67-385 Poznań, tel. 770-345.**

Sprzedam A600 (na gwarancji), 2 joysticki, mysz, dyskietki, pokrywa za 5.8 mln zł. Kupię A1200. **Łukasz Kuich, ul. Berlinga 2/68, 85-791 Bydgoszcz (Fordon), tel. 43-56-58.**

Sprzedam oryginalną grę: "Beyond Dark Castle" lub zamienię na inną za 90 tys. zł. **Marcin Maciejewski, ul. Matejki 95/8, 87-100 Toruń.**

Sprzedam ACDTV, 2 kompaktki, adapter, klawiatura angielska, mysz, joystick, osłona klawiatury, interface, literatura, stan bardzo dobry. Cena: 8.5 mln zł. Do tego 10 gier. **Michał Izotow, ul. Perzyńskiego 9/18, 01-855 Warszawa, tel. 34-98-24.**

Sprzedam C64, joystick, 100 kaset, stacja dysków, 50 dyskietek, cartridge, pudełko, stan bardzo dobry. Cena: 4.5 mln zł. **Sebastian Wilński, ul. Biskupia 13/10, 87-800 Włocławek.**

Sprzedam Amigę 500, 1 MB RAM, pokrywa, monitor kolorowy 1084S, 100 dysków, pudełko, 2 joysticki, mouse pad, literatura. Cena: 12 mln zł. **Tomasz Kociński, Os. Rusa 10/32, 61-245 Poznań, tel. 769-460 (dzwonić po 18.00).**

Sprzedam C64 II, magnetofon, moduły, stacja 1541 II, mysz, literatura. Cena: 3.5 mln zł. Wymienię programy na A500. **Artur Nowak, ul. M.**

C. Skłodowskiej 93/3/11, 41-949 Piekary Śl.

Sprzedam CDTV (CD-ROM, klawiatura, mysz, floppy), 3xCD, 100 dysków z pudełkami, pilot. Cena ok. 7.2 mln zł, lub zamienię na PC. **Adrian Janik, Pl. Krakowski 1/6, 41-800 Zabrze, tel. 171-19-91 (dzwonić po 16.00).**

Sprzedam Atari 65XE, magnetofon XC12, Turbo 2000, cartridge z Basic, gry Turbo, zasilacz, literatura. Cena: 1 mln zł. **Dariusz Oberlan, Kościuszki 62/2, 82-300 Elbląg.**

Okazja! Sprzedam A500 (1 MB), joystick, pokrywa, dyski, literatura (gry), monitor Philips zielony nieszkodliwy. Stan idealny. Cena: 6.8 mln zł. **Łukasz Jafocha, ul. Chabrowa 12a/4, 44-210 Rybnik.**

Poszukuję dokładnego opisu do gry "Flashback" i "The Settlers" na A500. **Jan Jędrzejczak, ul. Konińska 8/9, 62-045 Pniewy, tel. (0-668)105-51.**

Pilnie sprzedam Amigę 500, 1 MB, 4 joysticki, programy, myszka, monitor mono, modulator. Cena: 7 mln zł. **Michał Świerczyński, ul. Mikołowska 34/9, 41-400 Mysłowice, tel. 1225172.**

Sprzedam Amigę 600 (v2.05), 1 MB RAM, literatura, 3 joysticki, mouse pad, 40 dyskietek (1993 r.). Cena: 5.5 mln zł. **Robert Wójcik, ul. Jagiellońska 21/109, 05-120 Legionowo, tel. 774-49-09.**

Sprzedam Amigę 500 (1 MB), modulator, mysz. Cena: 3.8 mln zł. **Dariusz Tokarew, ul. Robaka 3, 77-400 Złotów.**

Sprzedam A1200 (na gwarancji), monitor 1085S, filtr Polaroid, dfl 3.5", kartę MTec 1204. Całość za ok. 25 mln zł lub osobno. **Jacek Cichoń, ul. Długa 24, 97-300 Piotrków Trybunalski, tel. (044) 73-28.**

Sprzedam A500, 1 MB, zegar, modulator TV. Cena: 5.5 mln zł. Kupię A1200. **Andrzej Pietrzak, Gościnną 1/49, Lublin, tel. 39-397.**

RÓŻNE

Zamienię "TS" 28/7 na 7/8 93 "SGK". Wydanie specjalne "CS" 2/94 na "TS" 23/2. **Bartek Jawczyk, Warzchorka Polska 87-807 Włocławek 9, tel. 32-34-19 (po 16.00).**

Wymienię gry na Super Nintendo. Poszukuję gry: "Nba Jam", "Desert Strike", "Sim City" lub "Mech. Warrior". **Karol Krajewski 36/72, 87-100 Toruń, tel. 48-09-88.**

Nawiążę kontakt w celu darmowej wymiany gier na Super Nintendo. Poszukuję gier: "Star Wing", "S. Star Wars", "Moral Kom". **Karol Krajewski, ul. Filomatów Pom. 3b/72, 87-100 Toruń, tel. 48-09-38.**

Zamienię Atari 65XE + system Turbo 2001 + 1 joystick + 40 kaset na Amigę 500 bez oprogramowania, myszy i joysticka. **Mikołaj Ostry, ul. Parkowa 8, 64-800 Chodzież (woj. pilskie), tel. 821-854.**

Zamienię konsolę Sega (gwarancja) na: Amiga 500/600. **Jacek Watała, ul. Łyskowskiego 25/63, 87-100 Toruń, tel. 45-31-92.**

Nasączenie kaset do drukarek igłowych za cenę 25-30% nowej. **Andrzej Kielczewski, ul. Jagiellońska 20/1, 74-125 Chojna, tel. 14-22-20.**

Zamienię ETZ-MZ 250 w super stanie na Amigę 1200. **Radek Pinder, ul. Konopnicka 47/55, 95-200 Pabianice.**

Wymienię "Światy Gier" na numery 1, 2, 7, 10 "Secret Service". Mam numery "SGK" od 7-8/93 do 7-8/94. Kupię gry "Goblins 1, 2, 3" na Amigę.

Tomasz Makuch, Królewicka 24a/7, 11-700 Mragowo.

YO! Swapper poszukuje kontaktów! Disk=100% answer. **Krzysiu Żymła, ul. Hallera 28, 44-200 Rybnik.**

Wymienię gry i programy użytkowe na IBM PC. Odpiszę na każdy list. Zawsze aktualne. **Mirosław Bajda, 1-go Maja 77/44, 21-100 Lubartów.**

Wersje demo najlepszych gier na PC. Bogata oferta programów shareware. Cena - 35 tys. zł za dyskietkę. **Sebastian Sobala, ul. Wysoka 9a/61, 41-200 Sosnowiec.**

Public Domain i nie tylko! Dyski! Obrazki - moduły - fonty PL - nowości. Info = opłacona koperta zwrotna + dyskietka! **Andrzej Hofman, P.O.Box 8, 43-303 Bielsko-Biała.**

PC-towcy! Zakładamy Klub Miłośników Sierry On-Line. Przyjmuję pierwszych 20 osób. Piszcie! **Kamil Trzebiatowski, ul. B. Krzywoustego 27/30, 80-360 Gdańsk.**

Szukam kodów do "Metal Mutant" lub kupię oryginał na Atari ST. Poszukuję również innych oryginałów. **Alfons Niklas, ul. Kartuska 68/11, 80-104 Gdańsk.**

Amiga CD32!!! Wymienię oprogramowanie na 11tytach CD. Posiadam kilka tytułów. 100% odpowiedzi!!! **Tomasz Białobrzewski, ul. Matejki 23, 56-100 Wólów.**

Zamienię A500 (1 MB RAM) + Mega RAM 2 MB + przełącznik Chip/Fast + modulator, dyskietki i joystick na ACDTV lub sprzedam za ok. 7 mln zł. **Kania Krzysztof, ul. Nad Skarpą 7, 59-220 Legnica, tel. 54-55-79.**

Uwaga Dużi Astarowcy: jeżeli chcecie ratować swój sprzęt wyślijcie do mnie swój spis gier, pr., zdjęcie i adres, a ukażecie się w gazecie klubowej "STE Player 95" - opisy, gry, kody. Jeżeli chcecie odpis - wyślijcie znaczek! **STE Player, ul. Pod Brzoza-ami 43, 41-905 Bytom 5, tel. (03) 186-90-71.**

Wymienię gry na IBM PC. Prześlij swój katalog!! **Łukasz Plena, Puzszkna 24/99, 10-295 Olsztyn, tel. (0-89) 34-70-77.**

Wymienię się grami i użytkami na Amigę 500/600/1200. Prześlij swój katalog. **Paweł Figlerowicz, Os. Piastowskie 91/30, 61-162 Poznań, tel. 77-31-38.**

Wykonam tanio zasilacze do C64. Kontakt: **Tomasz Kasprzak, ul. Czeresniowa 8, 62-200 Gniezno.**

Dyski Freda Fisha nr 1-660. Nagranie jednego dysku - 15 tys. zł. Prześlij dyskietkę - zapłacisz przy odbiorze. **Bogdan Kowal, Os. Sikorskiego 3/1, 32-650 Kęty.**

Nawiążę kontakt z posiadaczami Amigi 1200 w celu wymiany doświadczeń, oprogramowania, literatury. **Łukasz Wiedera, ul. Kilińskiego 29a/13, 44-200 Rybnik.**

Amiga - PD, Shareware, Fred Fish 1-1000, moduły, grafika. Katalog = koperta + znaczek. **Wiktor, 27-200 Starachowice, skr. poczt. 7.**

Wymienię gry na PC. Poszukuję: "Formula 1 GP", "Empire", "Soccer" i "Rally". W zamian: "SC 2000", "Gunship 2000", "Syndicate", "History Line", "Goal". **Leszek Tonder, ul. 11-go Listopada 120, 62-031 Luboń (woj. poznański).**

Zamienię Atari 1040 STE, nową mysz, mouse pad, pudełko na dyski, 20 gier, 2 joysticki na Amigę 500-600 lub sprzedam (5.2 mln). **Borkowski Maciej, Kobylkowska 16, 05-200 Wolałomin, tel. 776-23-07.**

Wymiana gier na A600. Proszę

przysłać katalogi. Również wymiana doświadczeń. **Čeakam!!! Patryk Mirecki, ul. E. Ciołka 15/317, 00-445 Warszawa.**

Wymienię gry "X-Wing", "Prince of Persia 2" lub "Cywilizacja" na grę "Eye of Beholder 2", "Mortal Combat" lub "Doom" na IBM PC. Proszę o kontakt telefoniczny, ostatecznie listowny. **Wojciech Niesyto, ul. Leśna 32, 43-502 Czechowice-Dziedzice, tel. 54-440.**

Uwaga! Posiadam ponad 2000 opisów, tipsów, map i kodów. Chętnie je odpiszę (napisz jaki chcesz opis, ja ci go przysyślę - 10 tys./szt.). **Michał Korzeniowski, Newtona 12b/10, 60-161 Poznań.**

Elektroniczny wykrywacz złota, militariów - sprzedam za 3mln zł. **Wojciech Oksienicz, Ryszarda 44, 05-800 Pruszków.**

Wymienię oprogramowanie na Amigę 1200. **Marek Rząca, ul. Szpitalna 6, 42-300 Mysłów, tel. 13-10-12.**

Zamienię IBM PC/XT (640 kB RAM, 2 FDD, 360 kB, HDD 21 MB, karta grafiki CGA), monitor mono 12" (zielony), klawiatura, mysz, dyskietki, disc box na Amigę 600/600HD/CDTV/1200 lub sprzedam za 6 mln zł. **Piotr Kryształowski, ul. Kasprzowska 34/1, 78-1000 Kołobrzeg, tel. 238-44.**

Wymienię nową oryginalną grę "Dangerous Streets" na inny oryginał. **Amiga 500/600. Tomasz Gronkiewicz, Dąbrowska 72, 38-211 Jasło 4.**

Poszukujesz programy na Amigę. Napisz a my ci pomożemy. **Jacek Papaj, ul. Zamenhoffa 36/13, 40-379 Katowice 14.**

Zamienię Amigę 500 (1 MB, mysz, bootselector, 2 joysticki, 20 dyskietek + 2 mln) na CDTV (oferty z woj. łódzkiego). **Przemek Famulski, Orłowska 29, 93-451 Łódź.**

Nawiążę kontakt z posiadaczami A500. Odpiszę na każdy list. **Grzegorz Marszałek, ul. Strzelców 19/49, 31-422 Kraków, tel. 11-84-33.**

Krzysztof "Novi" Nowak/Phenix LTD. (Amiga Team!). Poszukuje dobrych (!) koderów, muzyków, grafików i ludzi o innych specjalnościach. **Dziewczyny mile widziane!!!**

Wymienię doświadczenia i oprogramowanie. My config: 1 MB Chip + 2 MB Fast + DFI 3.5" + monitor color. Dziś pytanie, dziś odpowiedź! **Koperta + znaczek = 1000% Answer! Napisz, a przekonasz się, że jestem naprawdę najszybszy!!! Amiga Rulez!!!**

Krzysztof Nowak, ul. Paszkowska 6/39, 97-200 Tomaszów Mazowiecki, tel. 337-312.

Poszukuję oryginalnej wersji gry: "The Settlers". **Maciej Dziewięcki, ul. Kolejowa 21a/4, 72-610 Międzyzdroje, tel. (0-936) 80-536.**

Zamienię CB-Radio Radiotek, zasilacz, antena Super 5/8, SWR/REF Power Meter, Matchera na używaną Amigę. **Konrad Janczewski, ul. Miodowa 34/1, 05-800 Pruszków.**

Zamienię CB-Radio Radiotek, zasilacz, antena Super 5/8, SWR/REF Power Meter, Matchera na używaną Amigę. **Konrad Janczewski, ul. Miodowa 34/1, 05-800 Pruszków.**

Kupię IBM 386 DX 40 MHz z HDD, VGA i monitorem kolorowym. Oferty z ceną pod adres: **Andrzej Szaladziński, Broniewo 43, 88-180 Złotniki.**

Kupię IBM 386 DX 40 MHz z HDD, VGA i monitorem kolorowym. Oferty z ceną pod adres: **Andrzej Szaladziński, Broniewo 43, 88-180 Złotniki.**